

ЭЗОТЕРРИСТЫ



от Робина Д. Лоуза
и Гарета Райдера-Ханрахана





Эзотеррористы

Автор: Робин Д. Лоуз

Перевод: Ольга Чубенко,

Алексей Шлыков и Александр Хармац

Редакторы: Анастасия Гастева,

Дробышевская Юлия и Максим Николаев

Иллюстрации и фон: Жером Югенен

Локализация логотипов: Михаил Шалупаев

Вёрстка: Александр Ермаков

Плейтесты: Ричард и Линн Харди, Крис Дохьюэрти, Луиза Хэнкилл, Брэндон Блэкмур, Кирон Торрес, Шон Уир, Бруно Ньюстаб, Адриан Смит, Шон Варни, Паула Демпси, Стив Демпси, Паоло, Дэйв, Джошуа Венер, доктор Эрик Вайсенгрубер, Ганс Мессерсмит, Стивен Эрик Гудмен, Лиз Венер, Аарон Вилэнд, Ангус и Хью Дингвол, Ян Баярд, Карла Лэпсли, Рори Поллок, Насия Алли, Ник Коул, Майкл Фостер, Хэмиш Камерон, Джоди Нобель, Мэри Бэкон, Роб и Паула Диджиосио, Джули Рест.

Финальные плейтесты: Дэйв Пикстон, Паоло Бонджи, Ангус и Хью Дингвол, Ян Баярд, Карла Лэпсли, Рори Поллок, Бруно Ньюстаб

Плейтесты второй редакции: Суне Нодскоу, Нуно Перейра, Роберт Эггерс, Мортен Вольф, Кристиан Бехман, Торбен Уссинг, Хеннинг Хартвиг, Роберт Бискин, Дженифер Вибе, Стефен Даймонд, Стефан Руссо, Паскаль Герен, Пьетро Д'Асканьо, Сет Шорт, Madhatterrx7, Джастин «Chivalrybean» Лоумастер, Фил Лоумастер

Консультация по латыни: М. Рыник, latinforum.org

Отдельное спасибо: Эффи и Джулия Югенен, Radaghast Kary

От автора

Благодаря замысловатым хитросплетениям международных заговоров и потусторонних кошмаров, Эзотерристы заговорили на разных языках. Пожалуй, эта книга переведена на наибольшее количество языков, если сравнивать её с другими книгами Pelgrane. Я очень рад, что к французам, испанцам, итальянцам и тайцам в этой битве теперь присоединились и русские. Вы станете первыми, кто увидит расширенное издание с исправленными и дополненными правилами, а также подробной информацией об *Ordo Veritatis* и его извечных врагах — Эзотерристами. Эта книга выйдет в свет даже раньше, чем оригинальная версия от Pelgrane Press на английском. Представьте, что это контрабанда, которая жгла нам руки, когда ночью под завывания потусторонних тварей мы тайком переправляли её через границу.

Если книга о заговоре Эзотерристов содержит в себе интеллектуальный вирус, созданный с целью разрушить границы между культурами и ослабить защитный барьер между мирами (как и любая другая ролевая игра), то он отлично справляется со своей задачей. Разумеется, в хорошем смысле! Развитие мировой культуры, которому сильно способствует Интернет, началось именно с того, что настольные ролевые игры обрели популярность во всех уголках мира. Я живу и работаю как отшельник, лишь изредка выбираясь из своего офиса в Торонто, чтобы поприсутствовать на конвентах, поэтому для меня оказалось приятным сюрпризом узнать, что мои игры известны и любимы на другом конце света.

Эта книга — первый перевод моих работ на русский язык. Тот факт, что я пишу это предложение, сам по себе является подтверждением стремительных перемен, которые лежат в основе главной темы игры. Я вырос во времена Холодной войны и считал, что так будет всегда. Сейчас на дворе 2012-ый год, и я посылаю вам жуткий груз из живых трупов, безжалостных демонов и ангелов-каннибалов. Но, пожалуй, не буду больше об этом распространяться, а то ведь монстры могут выбраться из посылки.

Готов поспорить, все разработчики игр говорят нечто подобное.

Кто-то скажет, что продавать в России игру про потерянность и дезориентацию вследствие постоянно ускоряющихся ритмов окружающей действительности — это всё равно, что слать песок в Сахару, однако я лично не могу скрыть своего удовольствия от того, что совместная работа с русским издательством принесла сочные плоды.

Благодаря революции в области коммуникаций, это сотрудничество смело можно считать взаимным. Я с нетерпением жду, что мы в ответ на чьё-то получат игры от российских разработчиков по мере того, как рынок настольных ролевых игр в этой стране будет расти и развиваться.

А пока не забудьте взять запасной фонарик, если надумаете спуститься в подвал. Мне кажется, первый мистическим образом закоротит...

Робин Д. Лоуз, май 2012

Введение

Эзотеррористы — это настольная ролевая игра от Pelgrane Press, переведённая и изданная Студией 101. Она базируется на правилах СЫЩИКА, которые позволяют сочетать жанр классического детектива и необходимые для игры элементы экшена и приключенческого романа.

Догма игры

В последние годы в сфере написания и публикации игр произошло много событий, за которыми мы наблюдали с немалым интересом, порой принимая в них непосредственное участие. В 2006-ом году мы составили простой набор правил, который полностью выражает наше отношение к тем играм, которые мы делаем.

Правила наших игр:

- легки в освоении;
- элементарны для объяснения;
- просты в использовании;
- идут в ногу со временем;
- доступны покупателю;
- поддерживаются издателем.

Ведущему хватит получаса, чтобы освоить основы игры, и часа, — чтобы изучить все важные нюансы. Игрок же посвящается в необходимые для игры детали за четверть часа.

Содержание

От автора.....	2	Судебная психология.....	31
Введение.....	3	Судебно-медицинская экспертиза.....	31
Что такое ролевая игра?.....	6	Уличное чутьё.....	32
Как начать игру?.....	7	Успокаивание.....	32
Основы.....	9	Флирт.....	32
Ваш персонаж.....	12	Фотография.....	33
Исследовательские способности.....	20	Химия.....	33
Анализ документов.....	20	Электронная слежка.....	34
Анализ текста.....	21	Эрудиция.....	34
Антропология.....	21	Юриспруденция.....	34
Археология.....	22	Общие способности.....	35
Архитектура.....	22	Атлетика.....	35
Астрономия.....	22	Вожделение.....	35
Аудит.....	22	Воровство.....	35
Баллистика.....	22	Драка.....	36
Бюрократия.....	23	Здоровье.....	36
Ведение допроса.....	23	Механика.....	36
Ведение переговоров.....	23	Ободрение.....	36
Дактилоскопия.....	24	Первая помощь.....	36
Естествознание.....	24	Предусмотрительность.....	37
Запугивание.....	24	Проникновение.....	38
Знание языков.....	24	Самообладание.....	38
Извлечение данных.....	25	Слежка.....	38
Искусствоведение.....	25	Стрельба.....	38
Исследовательская работа.....	25	Сводка способностей.....	39
История.....	25	Система правил «СЫЩИК».....	41
Криптография.....	26	Анатомия детектива.....	46
Лесть.....	26	Поиск улик.....	49
Лингвистика.....	27	Проверки.....	57
Оккультные науки.....	27	Простые проверки.....	57
Патологическая анатомия.....	28	Состязания.....	62
Полицейский жаргон.....	28	Сражения.....	64
Прикладная физика.....	29	Изнеможение, ранения, смерть.....	67
Притворство.....	29	Раунды.....	71
Проницательность.....	30	Броня.....	73
Сапёрное дело.....	30	Укрытие.....	74
Сбор улик.....	30	Боеприпасы.....	74

<i>Дистанция</i>	75	Реаниматор.....	156
<i>Оружие самообороны</i>	75	Труп-болтун.....	160
Проверки самообладания.....	76	Чудики.....	163
<i>Потеря самообладания</i>	78	Разработка сценариев	164
<i>Психические заболевания</i>	79	Начало дела.....	164
<i>Оказание психологической помощи</i>	81	Сценарий по заголовкам.....	166
Восстановление запаса.....	82	Магия — это непросто.....	167
Развитие персонажа.....	83	Улики.....	167
Ordo Veritatis	86	Типы сцен.....	174
Основные задачи.....	86	Тикающие часы.....	178
Основные положения.....	86	Импровизация.....	180
Новое дело.....	88	Хаос и порядок.....	183
Сбор команды.....	99	Игра	186
Инструктаж.....	100	Правила СЫЩИКа и проверки.....	190
Расследование.....	101	Структура сюжета.....	191
Противостояние.....	102	Использование ресурсов.....	195
Нейтрализация.....	104	Операция «Лжепророк»	198
Легенда.....	104	Предыстория.....	198
Этический кодекс.....	106	Начало расследования.....	198
Поддержание трудоспособности.....	107	Зловещий заговор.....	198
Набор персонала.....	109	Улики.....	199
Чего вы не знаете.....	109	Реакция противников.....	200
Враг	111	Сцены.....	200
Законы эзотеррора.....	111	Инструктаж.....	200
Мотивация эзотеррора.....	114	Видящая.....	206
Магия: возможна ли она?.....	116	Скептик.....	208
Границы влияния сущностей.....	117	Репортёры города Секвойя.....	212
Кто такие эзотеррористы.....	118	Нулевая жертва.....	213
Зарождение новой секты.....	121	Повторная беседа.....	214
Средства связи.....	122	В лесу.....	215
Анализ тайных организаций.....	123	Первое исчезновение.....	216
Параметры противников.....	137	Вознесения.....	218
Сущности из Внешней тьмы	140	Кости вознёсшихся.....	219
<i>Особые средства уничтожения</i>	140	Нападение!.....	221
Бестелесный.....	143	Крылья смерти.....	222
Грешник.....	146	Противостояние Множеству.....	223
Кровавые трупы.....	149	Уничтожение ячейки.....	224
Множество.....	149	Легенда.....	226
Мучитель.....	153	Бланки	227
Пыточные клещи.....	156	Слово от издателя	228

Что такое ролевая игра?

Если вы не играли в ролевые игры

Ролевая игра — это история, которую участники рассказывают в лицах. С ролевыми играми многие из вас знакомы с детства. Кто в детстве не играл в героев книг, мультиков, комиксов или иных фантастических персонажей? Современные настольные ролевые игры предлагают удобные правила и стиль, сохраняя безграничные возможности для применения фантазии.

Настольные ролевые игры — это фантастические приключения в разнообразнейших декорациях, которые разыгрываются за столом. Речь может идти как о мирах, пронизанных магией и чудесами, так и об альтернативной истории и научной фантастике. Опять же, всё, как в детстве. Кто-то любит «Звёздные войны», а кто-то — «Мишек Гамми».

Вы создаёте персонажей, которые во время игры исследуют мир, разгадывают тайны, вступают в разнообразные взаимодействия с другими персонажами, сражаются с противниками и добиваются своих целей. В процессе игры используются игральные карты и кости, фишки, миниатюры и прочие аксессуары, но действие происходит в вашем воображении. Мы уверены, что вы способны абсолютно на всё с его помощью.

Для ролевой игры необходимо минимум два участника, один из которых станет ведущим — главным рассказчиком, который будет следить за правилами игры. Именно он при помощи этих правил создаёт историю и описывает происходящее вокруг персонажей игроков. Благодаря ведущему игра становится гибкой и увлекательной. Он реагирует на любой поворот сюжета и на действия остальных участников.

Любая настольная ролевая игра — это не только приключение, но ещё и красивая история, в которой может произойти всё, что угодно, ведь в ваших руках волшебная сказка, великая драма или, скажем, героическая сага, а придуманные вами персонажи — главные герои.

Вы «выигрываете» не тогда, когда ваш персонаж одолевает монстра или спасает принцессу, а когда он принимает участие в необычной и запоминающейся истории.



Игра закончится, когда вы посчитаете это нужным и логичным. Но вы всегда можете начать ещё одно приключение как с новыми, так и со старыми знакомыми героями и их спутниками.

Если вы играли в компьютерные ролевые игры

Если вам знакомы компьютерные игры старой закалки, то вы точно поймёте, о чём речь. Те, кто провёл не один час в MMORPG, тоже найдут для себя немало интересного в настольных ролевых играх, ведь у всех этих игр общий предок.

Один из участников игры становится «сервером» — ведущим. Остальные, понятное дело, игроками. Игра сюжетно ориентирована, как «олдскульные» компьютерные игры, и снабжена не очень сложной пошаговой боевой системой. Большая часть небоевых конфликтов также разрешается в быстром и удобном пошаговом режиме. А всё остальное зависит только от вашей фантазии.

Если вы играли в настольные игры

Всё достаточно просто. Старая аналогия с «игровым полем в вашем воображении» должна достаточно точно описывать этот приключенческий жанр игр, построенный в американском стиле. Лёгкие и понятные правила не дадут вам запутаться.

Возможно, вас несколько насторожит не очень большое количество аксессуаров, необходимых для игры, и отсутствие общего физического поля, но, попробовав стать участником приключений, вы вскоре поймёте, почему аксессуаров так мало — чтобы не мешать вашему воображению раскрываться!

Как начать игру?

Итак, у вас собралась компания в 2-6 человек, и вы хотите попробовать новую для вас игру?

Чтение книги, создание персонажей и истории

Для начала вам нужно ознакомиться с основами игры, изложенными в соответствующей главе, после чего выбрать, кто из участников станет ведущим, который должен будет не только внимательно прочитать всю книгу правил, но и подготовить с её помощью историю для всех остальных. Это непросто, но очень интересно!

Это игра!

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры. Все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов и выполняют сугубо развлекательную функцию.

Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством.

Не надо стесняться задавать ведущему вопросы о правилах, о том, что ещё нужно прочитать или придумать, интересоваться его мнением о вашем будущем персонаже. Это настольная ролевая игра, а значит она предполагает совместное творчество.

Игровая встреча

Весь наш опыт за пару десятков лет говорит о том, что первая встреча посвящена, как правило, созданию персонажей и обсуждению предстоящей игры, ожидаемой тематики и стиля приключений.

Впрочем, иногда вся игра должна уложиться в четыре часа или даже меньше того, и при этом являть собой законченную историю. Существуют некоторые универсальные правила, которые надо соблюдать всегда. Это то, без чего не состоится никакая игра.

- Обязательно выберите одного ведущего, который ознакомит всех остальных участников игры с общими правилами.
- Найдите удобное проветриваемое помещение, где все могут с комфортом разместиться. Конечно, можно играть в трясущемся поезде или в лесу под тентом — это нормально. Но наличие общего стола и хотя бы немного личного пространства необходимо.
- Запаситесь едой и питьём, чтобы все могли подкрепиться в перерыве или даже во время самой игры. Голодный игрок — это игрок, которому тяжело думать и фантазировать. А голодный ведущий — это злой и обидчивый ведущий. Какой уж тут отдых и развлечения!
- Желательно, чтобы все участники игры пребывали в хорошем настроении и относились друг к другу дружелюбно и уважительно. Это всё ещё совместное творчество, а не военные манёвры, ведь так?

ОСНОВЫ

Вы последние защитники нашей реальности, группа элитных детективов, борющихся со зловещими планами Эзотеррористов — широкой сети сектантов, которые хотят разорвать ткань мироздания и впустить в наш мир ужасных монстров.

В отличие от других игр в детективном жанре правила СЫЩИКА¹, используемые в мире Эзотеррористов, гарантируют, что игра никогда не прервётся из-за неудачного броска кубика. Будучи профессионалами, занимающимися паранормальными явлениями, вы не сможете провалить дело! Если возникнет необходимость, вы сумеете найти в себе силы для того, чтобы получить сведения, о которых любой уважающий себя искатель приключений мог бы только мечтать.

Кто вы?

Вы и ваши коллеги — группа элитных сыщиков и детективов, которых объединил сложный жизненный путь. Вы все обладаете определённым опытом в данной сфере деятельности. Вы можете быть утратившим вкус к жизни детективом из отдела убийств, судмедэкспертом в белом халате, седеющим старомодным репортёром, преподавателем в твидовом пиджаке или даже каким-нибудь прохвостом с криминальным прошлым.

Вы ведёте двойную жизнь. Большую часть времени вы обычный гражданин, который живёт как все и исправно платит налоги. Тем не менее, вы являетесь членом секретной ячейки всемирной организации Ordo Veritatis². Эта благородная организация, действующая с негласного одобрения мировых держав, борется с Эзотеррористами, которые пытаются достичь личного могущества при помощи тёмной магии и жутких ритуалов.

Обращение!

Вы нередко встретите в этой книге обращение на «вы». Это может быть обращение к ведущему, игроку или даже персонажу. Впрочем, вы с лёгкостью поймёте, кому оно адресовано, из контекста.

[1] Это не сокращение — просто нам больше нравится, когда название пишется заглавными буквами, только и всего.

[2] Ordo Veritatis — переводится с латыни как «Орден Истины», далее в тексте может использоваться сокращение «OV», произносится как Ордо Веритатис.

Другие противники

Хотя вы будете часто встречаться с Эзотерристами, в начале расследования не всегда легко угадать, кто стоит за этими тёмными оккультными делами. Вы можете столкнуться с независимыми сектантами, последователями отдельных культов или даже монстрами, которые были порождены страхами и тревогами окружающих людей.

Как устроен этот мир?

Магия не может наводнить этот мир просто так. Существует некоторый уровень «нормальности», который достаточно сложно преодолеть. Поэтому призраки и другие оккультные проявления встречаются обычно только в проклятых местах и только людьми с высокой чувствительностью ко всему паранормальному. Но когда люди начинают сомневаться в повседневной реальности, которую принято считать объективной, возникает возможность воплотить страхи и суеверия, сделав их обыденным явлением. Ваши враги будут инсценировать аномальные явления и вносить лживые свидетельства о несуществующих тайных обществах в исторические документы. Всё

это начинается как мистификация, но, породив массовую истерию, может воплотиться в действительности. Сквозь прорехи в ткани реальности в наш привычный мир начинают проникать так называемые монстры неизбыточного ужаса — существа, которые должны быть истреблены до того, как они станут такой же неотъемлемой частью объективной реальности, как, например, львы или супермаркеты.

Кто ваши враги?

Эзотерристы — всемирная сеть отщепенцев и изгоев из всевозможных оккультных традиций, которые собрались вместе, чтобы приумножать своё могущество за счёт других. Когда их замыслы претворятся в жизнь, сила всех участвующих в этом заговоре возрастет. Многие из них используют тщательно накопленные силы для удовлетворения собственных желаний, будь то деньги, наркотики, секс. Некоторые наслаждаются силой самой по себе, вселяя ужас в сердца ничего не подозревающих людей.



Чем вы занимаетесь?

Вы являетесь членом организации Ordo Veritatis, собравшей последних защитников привычной нам реальности. Точное происхождение Ordo Veritatis неизвестно никому, кроме её старейших членов. Полевые агенты знают, что она была создана для того, чтобы дать отпор зарождающемуся движению Эзотеррора, и что деятельность организации несколько раз предотвращала окончательное разрушение защитного барьера между реальностью и миром сверхъестественного.

Ваш персонаж

Эта глава адресована игрокам. В ней рассказывается, как создавать персонажей. Впрочем, ведущим тоже стоит её прочесть.

Создание персонажа в мире Эзотеррористов — простой процесс, который проходит всего в три этапа. Для начала выберите типаж персонажа. Затем определитесь с исследовательскими способностями (они дают возможность собирать информацию и развивать сюжет). И, наконец, — с общими способностями (они помогут персонажу выжить во время сбора сведений и разрешения проблем). Вы создаёте персонажа, расходуя пункты опыта на его способности. У каждой способности есть собственный рейтинг. Каждая единица рейтинга способности стоит один пункт опыта.

Правила СЫЩИКа определяют вашего персонажа через действия, которые он или она может совершить в процессе развития детективного сюжета. Происхождение каждой отдельной способности не имеет особенного значения в терминах правил. С точки зрения сценария совершенно неважно, будет ли ваша способность, скажем, **судебная психология**, в большей степени зависеть от вашего образования, нежели от остроты ума, или наоборот, хотя вы можете упомянуть эту деталь, когда будете описывать своего персонажа другим игрокам.

Важно, как именно вы разгадываете загадки и преодолеваете постоянно возникающие препятствия.

Рейтинг способности и запас пунктов

Количество пунктов, которые вы тратите на способность, определяет её рейтинг. В течение одного дела рейтинг способности остаётся неизменным, но его можно повысить по завершении дела.

Каждая способность вашего персонажа даёт запас пунктов, который меняется в ходе игровой встречи. Вы начинаете дело или сценарий с запасом

пунктов, равным рейтингу ваших способностей. Возможно, вы потратите часть пунктов в самом начале игры, чтобы получить некоторые полезные сведения практически на старте. И вы наверняка израсходуете ещё некоторое количество пунктов непосредственно в процессе расследования.

Иногда запас пунктов может увеличиваться, а в определённые моменты игры — восстанавливаться до первоначального состояния.

Рейтинг способности и запас пунктов — это совершенно разные понятия. Помните об этом, когда будете знакомиться с правилами СЫЩИКа.

Шаг первый: типаж и контакты

Перед началом игры в первую очередь решите, почему именно ваш персонаж стал интересен Ordo Veritatis. Какие качества позволяют ему или ей вести опасные расследования в мире сверхъестественного? Вы можете быть успешным учёным; полицейским, который заслужил награды; офицером в отставке или даже подозрительным типом со связями в криминальном мире.

Ваша повседневная работа позволяет вам в совокупности с перечисленными ниже способностями собирать информацию, к которой у вас не было бы



доступа в ином случае. Вы добываете сведения с помощью контактов и источников, относящихся к вашей повседневной жизни и работе. Конечно, вы должны быть осторожны, чтобы не вызвать своими расспросами подозрения у коллег, находящихся в неведении касательно ваших истинных мотивов.

Шаг второй: приобретение исследовательских способностей

Исследовательские способности необходимы любому персонажу в игре по правилам СЫЩИКа. Они позволяют ему или ей собирать данные и продвигаться по сюжету. Количество пунктов опыта, которое каждый игрок может потратить на исследовательские способности, зависит от числа игроков и рассчитывается по приведённой ниже таблице. Ведущий помогает игрокам распределить пункты опыта и при этом следит, чтобы каждая из способностей наличествовала хотя бы у одного из персонажей игроков.

Стартовый рейтинг

Базовое знание истории и методологии оккультных практик является главным оружием в борьбе с Эзотеррористами.

Каждый член Ordo Veritatis знаком с оккультной деятельностью хотя бы на начальном уровне и бесплатно получает 1 в рейтинге оккультных наук.

Число игроков	Количество пунктов исследовательских способностей
2	32
3	24
4	22
5+	20

Игроки, которые могут присоединяться к расследованию лишь время от времени, получают такое же количество пунктов исследовательских способностей как и все остальные, но их присутствие не учитывается при определении количества пунктов, доступных для постоянной группы.

Зачем нужны рейтинги исследовательских способностей?

Игроков, привыкших к тому, что в результате оптимизации некоторые способности персонажа оказываются недоразвитыми и бесполезными, непременно удивит эффективность рейтинга способности, равного всего лишь единице.

Межличностные способности и поведение вашего персонажа

Межличностные способности, которые вы выбираете, обрисовывают характер и поведение вашего персонажа. Ниже речь пойдёт о тех способностях, которыми вы решили пренебречь. Если рейтинг какой-либо способности, связанной с общением, равен 0, вы не сможете получить интересующие вас сведения или другие преимущества, используя эту тактику убеждения. Например, если ваш персонаж в процессе игры пытается выяснить что-то у собеседника, прибегая к подхалимству, но у вашего персонажа нет способности **лесть**, ваши попытки окажутся безуспешными. Отсутствие такой способности влияет на возможность вашего персонажа производить то или иное впечатление на других. Каким именно образом будет проявляться неумение льстить, решать вам. Вот несколько примеров:

- вы никудышный лжец;
- вы слишком косноязычны, чтобы сыпать комплиментами;
- вы не любите потакать слабостям других;
- ваш эгоизм не позволяет вам восхищаться кем-либо кроме самого себя;
- вы плохо разбираетесь в чувствах других людей и не можете «подыграть» их самолюбию.

Или, например, способность **проницательность** с рейтингом 0 подразумевает, что вы легковверный, не умеете «читать» людей или склонны принимать всё за чистую монету.

Запугивание с рейтингом 0 может означать, что вы недостаточно угрожающе выглядите, вам не нравится пугать людей, или они настолько вас боятся, что в вашем присутствии их буквально парализует от страха.

Вы можете заранее продумать последствия выбора тех или иных межличностных способностей или дождаться ситуации, в которой какая-либо способность или её отсутствие проявится, и затем разобраться, каким образом это сказывается на поведении персонажа в целом.

Любой уровень развития исследовательской способности является показателем высокого профессионализма или впечатляющего природного дара. Если у вас есть способность, подходящая для решения текущей проблемы, вы автоматически успешно добываете нужную вам информацию или преодолеваете возникшее препятствие, что необходимо для вашего продвижения по сценарию.

Вы можете потратить пункты способности, чтобы получить особое преимущество. Время от времени ведущий сам будет предлагать вам потратить пункты. Он также может выслушать ваши предложения касательно того, как ещё можно получить особые преимущества. Используйте их с умом, поскольку потраченные пункты исследовательских способностей не восполняются до начала нового расследования.

Если после распределения у вас остались пункты опыта, вы можете использовать их по ходу игры, например, для получения дополнительной способности или развития имеющихся, если это нужно персонажу или если того требует ситуация, в которой оказался ваш персонаж. Потратив сохранённые пункты опыта во время игры, вы не получаете новую способность «на пустом месте», а обнаруживаете в себе скрытый до этого талант.

При желании вы можете потратить пункты опыта, оставшиеся после создания персонажа, позже. Если ведущий проводит серию из нескольких игр в мире Эзотерристов, неиспользованные пункты опыта будут накапливаться по мере продвижения по сюжету.

Во время создания персонажей важно договориться с другими игроками и убедиться, что весь спектр различных исследовательских способностей распределён между персонажами. Успех группы также зависит от наличия широкого спектра общих способностей у ваших персонажей. Если вы опасаетесь что-либо пропустить, зачитайте список способностей вслух и убедитесь, что каждая из них есть хотя бы у одного персонажа игрока.



Критерии оценки исследовательских способностей

При выборе исследовательских способностей лучше взять несколько с относительно низким рейтингом, чем вкладывать все пункты опыта в одну. Даже способность с рейтингом 1 стоит того, чтобы ваш персонаж её взял. Необходимость тратить на исследовательскую способность 3 или 4 пункта опыта возникает очень редко.

Что значит нулевой рейтинг исследовательской способности?

Для получения полезной информации вы обязаны владеть соответствующей исследовательской способностью. Не имея способности, вы не можете получать информацию.

Шаг третий: общие способности

Независимо от числа играющих, у каждого игрока есть 60 пунктов, которые можно потратить на приобретение общих способностей. Правила использования общих способностей отличаются от правил применения исследовательских способностей и допускают возможность неудачи. Общие способности помогают вам выжить во время расследования. При выборе этих способностей лучше сосредоточиться на нескольких основных, рейтинг которых будет ощутимо выше рейтинга исследовательских способностей.

Рейтинг общих способностей может быть любым, но второй по величине рейтинг должен составлять не меньше половины от самого высокого.

*Джастин потратил 30 пунктов на способность **здоровье**. Поэтому он должен потратить ещё минимум 15 пунктов на любую другую способность. Это значит, что у него останется всего 15 пунктов на все остальные способности вместе взятые. Джастин решает понизить рейтинг **здоровья**, и теперь он не так ограничен в распределении оставшихся пунктов.*

Бесплатное развитие
общих способностей

Вы начинаете
игру, имея по одному
пункту **здоровья**
и **самообладания**.

Почему важно развивать общие способности?

Общие способности применяются по другим правилам нежели исследовательские и оцениваются по другой шкале. Эти два набора способностей будут работать по-разному, так как они выполняют различные сюжетные

функции. Правила, определяющие применение общих способностей, допускают возможность неудачи, что вводит в игру элемент неожиданности. Непредсказуемые результаты делают сцены сражений и погонь более захватывающими, но могли бы затормозить развитие истории, если при сборе информации были бы возможны провалы. Это разделение может показаться на первый взгляд странным, но когда вы привыкнете к правилам СЫЩИКа, вы поймёте, что оно оправдано.

СЫЩИК фокусируется не на врождённых чертах персонажей, а на том, как эти черты проявляются и работают по ходу игры. Почему они проявляются именно так, а не иначе — личное решение каждого игрока. Ваши персонажи могут быть настолько сильными, быстрыми и привлекательными, насколько вам угодно.

Критерии оценки общих способностей

Рейтинг 1-3 указывает на то, что способность развита слабо. 4-7 — высокий уровень, но не выходящий за рамки нормального. 8 и более подразумевает исключительное развитие способности, которое станет очевидным для всех, кто увидит её в действии.

Мы советуем вам потратить минимум 7 пунктов на такие важные способности, как: **здоровье**, **самообладание** и **стрельба** или **драка**; и 4 на часто используемые способности, такие как: **атлетика**, **проникновение**, **слежка**. Если вы не тратите пункты на какую-нибудь способность, — это влияет на судьбу вашего персонажа. Рейтинг **атлетики** 0 означает, что ваш персонаж для агента ОУ слишком слаб физически, да и координация движений у него ни к чёрту. **Здоровье** с рейтингом 1 подвергает вашего персонажа постоянному риску госпитализации.

Что значит нулевой рейтинг развития общей способности?

Если вы не потратили на какую-либо общую способность ни одного пункта, и её рейтинг равен 0, — это значит, что вы не можете осуществлять проверки этой способности. Вам никто не запретит попытаться, если вам нравится бросать кубик для того, чтобы заведомо не пройти проверку. Например, ваш персонаж умеет водить автомобиль, но с **вождением** 0 вы не сможете избежать аварии или уйти от погони.



Исследовательские способности

Нижеприведённые способности чрезвычайно важны для персонажей СЫЩИКа. Описание каждой способности состоит из общего представления о ней и примеров её использования в ходе расследования. Игроки могут предложить дополнительные возможности использования своих способностей в неожиданных ситуациях.

Иногда для получения информации в одной и той же ситуации могут использоваться различные способности. Например, вы можете исследовать и оценить изображение при помощи **извлечения данных** или **фотографии**.

Некоторые способности, например, **исследовательская работа**, используются часто, и потребность в них будет возникать постоянно. Другие могут понадобиться в одном сценарии и оказаться невостребованными в другом, поэтому при создании персонажа следует соблюдать баланс между проверенными способностями и их непривычными узконаправленными аналогами.

Исследовательские способности разделены на следующие группы: научные, межличностные и технические. Это сделано для того, чтобы вам было легче найти способность, подходящую для конкретной игровой ситуации, просмотрев их перечень в бланке персонажа.

Анализ документов (техническая)

Вы являетесь специалистом по исследованию бумажных документов. Вы можете:

- определить примерный возраст документа;
- определить производителя бумаги, на которой написан документ;
- отличить подлинный документ от подделки;
- определить чей-либо почерк;
- соотнести печатный документ и модель пишущей машинки;
- найти отпечатки пальцев на бумаге.

Ваша организация

OV, как его называют сотрудники, разбит на отделы с целью снижения риска проникновения Эзотерристов. Члены ордена, как правило, проводят расследования под прикрытием, и каждое новое дело они начинают под новым именем и с новой биографией. Любая ошибка в сохранении инкогнито может обернуться катастрофой: у Эзотерристов нет более зазорной забавы, чем подослать убийц или монстров к вашей семье и друзьям.

Члены команды работают вместе и редко сталкиваются с коллегами из других команд. Новые члены ордена приходят на смену погибшим. Для новичков в вашей команде это может быть первым делом в OV, либо они могут быть перенаправлены к вам из расформированных команд.

Собрания проводятся высокопоставленными членами ордена, многие из которых раньше сами были сыщиками. Они неизменно представляют-ся как господин или госпожа Верити¹.

[1] Mr. Verity, где Verity в переводе с латыни означает «Истину».

Анализ текста (научная)

Вы не разбираетесь в физических характеристиках документа, но, изучая содержание текста, делаете некоторые выводы о его авторе. Вы можете:

- выяснить, принадлежит ли какой-либо текст известному вам автору, основываясь на примерах его работ;
- определить эпоху, когда текст был написан;
- определить вероисповедание автора и уровень его образования;
- отличить подлинный текст от подделки.

Антропология (научная)

Вы являетесь экспертом в изучении различных культур от каменного века до века Интернета. Вы можете:

- распознавать артефакты и ритуалы существующих культур;
- распознавать традиции иностранцев или местных субкультур;
- соотносить реалии неизвестной культуры с известными вам примерами.

Археология (научная)

Вы занимаетесь раскопками и изучаете артефакты и исторические памятники, принадлежащие каким-либо культурам и цивилизациям. Вы можете:

- определить, сколько времени предмет находился в земле;
- рассказать о культурной принадлежности артефакта и его назначении;
- отличить настоящий артефакт от подделки;
- ориентироваться в руинах и катакомбах;
- припомнить традиции древней или любой другой культуры;
- обнаружить хорошо замаскированные могилы или подземные укрытия.

Архитектура (научная)

Вы знаете, как проектируют и строят здания. Вы можете:

- догадаться, что находится за углом в незнакомом вам здании;
- оценить прочность строительных материалов;
- определить возраст здания, архитектурный стиль, изначальное предназначение, перестраивалось ли оно;
- сооружать прочные конструкции;
- определить, какие элементы постройки являются несущими.

Астрономия (техническая)

Вы изучаете небесные тела — звёзды и планеты. Вы можете:

- расшифровать астрологические тексты;
- предсказать движение планет;
- изучать и разоблачать ложные сообщения о появлении НЛО;

Аудит (научная)

Вы прочёсываете финансовые данные, ища в них несоответствия. Выражаясь словами, ставшими известными после расследования Вудворда и Бернштайна по Уотергейтскому скандалу, вы знаете, как «следить за деньгами». Вы можете:

- отличить легальное предприятие от криминального бизнеса;
- обнаружить признаки хищения или растрат;
- отследить платежи до их источников.

Баллистика (техническая)

Вы знаток огнестрельного оружия. Вы можете:

- определить калибр/вид пули/гильзы, найденной на месте преступления;
- определить, из какого вида оружия был совершён выстрел.

Бюрократия (межличностная)

Вы знаете, как управлять бюрократической организацией, будь то правительственное ведомство или коммерческое предприятие. Вы понимаете, как добиться от этой организации нужного вам результата, причём быстро и с минимальными потерями. Вы можете:

- убедить чиновников предоставить вам достоверную информацию;
- получить доступ к частным данным обманным путём;
- найти человека, который действительно знает, что к чему;
- найти нужный офис или документ;
- получить на время специфическое снаряжение или оборудование.

Бюрократия не даёт вам возможности получить какую угодно информацию. Бюрократы любят делать вид, что они ужасно заняты и что у них совсем нет времени, независимо от того, так ли это на самом деле. Большинство из них получают удовольствие от перенаправления обратившихся к ним к кому-нибудь другому. Когда игроки пытаются применить **бюрократию**, чтобы получить информацию, которую легче добыть с использованием других способностей (например, исследовательской работы), их собеседники найдут тысячу отговорок и отправят их обивать пороги других чиновников.

Если рейтинг **бюрократии** вашего персонажа выше 1, в любой момент игры вы можете заявить, что он некоторое время проработал в одном из опорных пунктов Ordo Veritatis (см. стр. 86). Для этого вам придётся потратить 2 пункта **бюрократии**.

Ведение допроса (межличностная)

Вы имеете опыт в получении информации от подозреваемых или свидетелей путём проведения формального полицейского допроса. Допрос должен проходить в официальном окружении, причём необходимо, чтобы допрашиваемый был под арестом или под угрозой ареста и признавал ваш авторитет (действительный или внушённый).

Ведение переговоров (межличностная)

Вы являетесь специалистом по ведению переговоров и можете убедить человека, что ваше предложение выгодно как для вас, так и для него. Вы можете:

- торговаться при покупке товаров или услуг;
- разрешать конфликтные ситуации, в том числе если вас или кого-то другого взяли в заложники;
- обмениваться информацией или услугами с другими.

Дактилоскопия (техническая)

Вы являетесь экспертом по обнаружению, снятию и сличению отпечатков пальцев. Эта способность включает в себя использование технологий для сравнения образцов отпечатков пальцев по базе данных преступников и госслужащих.

Естествознание (научная)

Вы изучаете эволюцию, биологию, физиологию животных и растений. Вы можете:

- определить, что животное ведёт себя странно;
- определить, является ли для какого-либо животного или растения данная местность естественной средой обитания;
- идентифицировать животное по образцам его шерсти, крови или костей;
- идентифицировать растение по образцу.

Запугивание (межличностная)

Вы принуждаете подозреваемых сотрудничать с помощью своего физического превосходства, вторгаясь в их личное пространство и оказывая психологическое давление. **Запугивание** может включать косвенные или явные угрозы физического насилия, но чаще всего оно ограничивается психологическим превосходством. Вы можете:

- выуживать сведения;
- вынудить собеседника покинуть место действия;
- подавить желание собеседника применить силу по отношению к вам или к другим.

Знание языков (научная)

За каждый пункт рейтинга в **знании языков** вы получаете возможность писать и говорить на дополнительном иностранном языке. Вы можете обозначить изученные языки во время создания персонажа или выбрать их по ходу игры, например, если ситуация того требует, может выясниться, что вы говорите по-явански. Вы не выучиваете новый язык спонтанно, вы просто демонстрируете факт из биографии вашего персонажа, о котором до этого момента вы не упоминали. Вы даже можете выбрать один из древних мёртвых языков.

Извлечение данных (техническая)

Вы используете компьютерные и электронные технологии, чтобы извлекать и изучать информацию с жёстких дисков или других цифровых носителей. Вы можете:

- восстановить скрытые, стёртые или повреждённые файлы;
- улучшить качество аудиозаписей, в частности интересных фрагментов;
- найти чёткие изображения в высоком разрешении среди размытых видео или фото.

Искусствоведение (научная)

Вы являетесь экспертом в области искусства с эстетической и технической точки зрения. Вы можете:

- отличить подлинник от подделки;
- сказать, были ли предмет искусства изменён;
- определить возраст предмета искусства, стиль и материал, из которого он был сделан;
- вспомнить исторические факты, касающиеся биографии художника, а также назвать основное направление в искусстве, характерное для какой-либо эпохи т.д.

Исследовательская работа (научная)

Вы знаете, как искать нужные вам факты в книгах, записях и официальных документах. Вы чувствуете себя в одинаковой степени уверенно и с Интернет-поисковиками, и с карточками, и с микрофишами. Ваша телефонная книжка вся исписана номерами телефонов необычных, но полезных контактов.

История (научная)

Вы являетесь экспертом в области истории, особенно в политической, военной, экономической истории и истории развития технологий. Вы можете:

- распознать исторические аллюзии;
- вспомнить краткую биографию выдающихся исторических деятелей;
- определить, где и когда был создан тот или иной исторический объект;
- определить возраст какого-либо предмета одежды.



Криптография (техническая)

Вы являетесь экспертом в создании и расшифровке кодов: от простых шифров, которые использовались разведкой много лет назад, до новейших компьютерных алгоритмов.

Лесть (межличностная)

Вы засыпаете людей изящными комплиментами или откровенно льстите им, и они охотно помогают вам. Вы можете заставить их:

- поделиться нужной вам информацией;
- оказать небольшую услугу;
- относиться к вам как к «своему».

Лингвистика (научная)

Вы разбираетесь в структуре и правилах языков. Вероятно, вы можете говорить на иностранных языках, но **лингвистика** является специфической областью знания и рассматривается отдельно. Вы можете:

- при наличии достаточно большого фрагмента текста расшифровать основное значение фраз на незнакомом языке;
- сравнить знакомые вам языки с неизвестным;
- распознать искусственный, иностранный или выдуманный язык.

Оккультные науки (научная)

Вы являетесь специалистом по истории магии, суеверий и тайных обрядов, начиная с каменного века и до наших дней, от сатанистов и до ордена Золотой зари. Вы знаете даты, места и многие факты, связанные с культами и сектами. Вы можете:

- определить культурную традицию или ритуал, изучив улики, оставленные сектантами;
- предоставить исторические факты, касающиеся различных оккультных традиций;
- сделать предположение о том, какой эффект должен был вызвать ритуал, изучив улики, оставленные сектантами;
- определить, был ли ритуал проведён опытными сектантами, подростками-любителями или настоящими Эзотерристами.

Хоть вы и специалист по оккультным наукам, вы относитесь к ритуалам отстранённо или даже неодобрительно. Эта способность не даёт вам возможности проводить магические обряды или призывать потусторонних существ. И то, и другое в вашем понимании — зло и стезя Эзотерристов. Магия ослабляет защитный барьер между реальностями и влияет на психическое здоровье сектанта. Вы можете прикинуться последователем культа, чтобы поучаствовать в ритуале. Но даже в таком случае ваши действия не вызовут паранормальных последствий. Более того, ваше присутствие может предотвратить успешное завершение ритуала Эзотерристов.

Все персонажи, созданные для игры по сценариям Эзотерристов, получают способность **оккультные науки** с рейтингом 1 бесплатно.

Судебная энтомология

В англоязычной редакции игры у персонажей есть доступ к способности **судебной энтомологии (техническая)**. Такой детектив специализируется на «отношениях» трупов и насекомых, которые ими питаются, что позволяет ему определить примерное время смерти жертвы, или место её захоронения. Мы решили, посоветовавшись с авторами игры, убрать эту способность, так как она практически полностью включена в **судмедэкспертизу**. Вместо этого мы добавили **прикладную физику** из бесплатного дополнения «Руководство по вербовке в Ordo Veritatis».

Патологическая анатомия (техническая)

Вы являетесь специалистом по проведению медицинских анализов и постановке диагнозов на основании результатов анализов. Вы можете:

- диагностировать возможные причины заболевания или ранения;
- установить причину и примерное время возникновения травмы у пациента без сознания;
- установить, что пациент страдает от состояния, влияющего на его психическое здоровье, например, от наркотической зависимости, беременности или неправильного питания;
- определить состояние здоровья человека;
- выявить медицинские отклонения.

Если у вас есть способность **первая помощь** (общая) с рейтингом 8 и выше, вы получаете способность **патанатомии** с рейтингом 1 бесплатно.

Полицейский жаргон (межличностная)

Вы знаете, как говорить на языке полицейских, и позволяете им чувствовать себя уверенно и непринуждённо в вашем присутствии. Вы можете быть действующим или отставным полицейским или просто человеком, которого они посчитают благонадёжным, за-

конопослушным гражданином. Вы можете:

- выведать у полицейского конфиденциальную информацию;
- отделаться предупреждением за мелкие правонарушения;
- участвовать в их расследованиях, внушив им, что вы «свой».

Прикладная физика (техническая)

Вам известны все тонкости законов природы, вы можете применять на практике теории, касающиеся времени, массы и энергии.

Физика — очень разносторонняя наука, вы вольны изучать один или несколько её разделов. Вы можете:

- определить, подчиняется ли тот или иной предмет или существо законам физики;
- применить законы физики или математические уравнения для решения практической задачи;
- делать предположения и строить гипотезы, основанные на принципах прикладной физики;
- использовать оборудование и приборы, которые имеют отношение к прикладной физике.

Притворство (межличностная)

Вы прекрасно чувствуете себя в образе другого человека, независимо от того, предстоит ли вам короткий телефонный разговор или долгие месяцы под прикрытием.

Вам будет крайне сложно выдать себя за человека, которого ваш собеседник знает. Подражание голосу какого-то определённого его знакомого стоит как минимум 1 пункт.

На успешное притворство при личной встрече придётся тратить по крайней мере 2 или 3 пункта каждые пять минут общения с человеком, которого вы пытаетесь обмануть. Обмануть очень настоящего или смышлённого собеседника будет сложнее, чем недалёкого или невнимательного.

Почему нет способности «ложь»?

В отличие от многих других систем, правила СЫЩИКА не рассматривают ложь как отдельную способность. Персонажи могут использовать её как тактику, основываясь при этом на какой-либо межличностной способности. Если у вашего персонажа развита **бюрократия**, вы говорите чиновникам, что они хотят услышать. Если вы знаете **полицейский жаргон**, вы можете убедить защитников правопорядка, что вы «свой парень» и так далее. Практически любое межличностное взаимодействие потребует от вас чуточку лжи, по крайней мере, когда вы занимаетесь делами Ordo Veritatis.

Проницательность (межличностная)

Вы понимаете, когда кто-то врёт. Как правило, вы можете это определить, общаясь с человеком или наблюдая за ним с близкого расстояния, но иногда вам удаётся распознать ложь в речи, например, выступавшего по телевидению. К сожалению, врут почти все, особенно, когда им грозят проблемы с властями. Иногда вы можете догадаться, почему люди врут, но определить мотив или выяснить, какие факты они пытаются скрыть, очень сложно. Данная способность не позволяет вам ни узнать, что именно люди скрывают, ни докопаться до правды.

Ложь выражается не только словами. Вы видите, когда человек пытается ввести вас в заблуждение, по его языку тела.

Некоторые люди так мастерски врут, что вы не сможете их в этом уличить. Другие верят собственной лжи. Люди с психическими отклонениями врут так часто и беззастенчиво, что это становится рефлексом, и вы не видите у них обычных жестов или интонаций, какие бывают у обманщиков. Вам придётся приложить усилия, чтобы получить нужную информацию от людей, которых вы раскусили. В таком случае стоит повторно допросить подозреваемого с упоминанием новых фактов.

Сапёрное дело (техническая)

Вы являетесь экспертом по бомбам и минам-ловушкам. Вы можете:

- обезвреживать бомбы и ловушки;
- изучать взорвавшиеся бомбы, определяя, из каких материалов они были сделаны, и насколько опытным был их создатель;
- самостоятельно создавать взрывные устройства.

Сбор улик (техническая)

Вы мастерски находите, собираете и объединяете в единую картину важные улики. Вы можете:

- находить интересные с точки зрения расследования предметы на месте преступления;
- отмечать взаимосвязь между различными уликами на месте преступления, восстанавливая картину случившегося;
- собирать улики для судебной экспертизы, не повреждая образцы.

Судебная психология (научная)

Вы применяете психологические методы для расследования преступлений. Исходя из деталей, увиденных на месте преступления, вы можете, основываясь на своих знаниях о похожих случаях, воссоздать образ преступника, в том числе его примерную биографию, возраст, привычки и поведение.

Вы также можете получить полезную информацию, наблюдая за конкретным человеком, особенно за его реакцией на оказываемое на него психологическое давление.

Судебно-медицинская экспертиза (техническая)

Вы осуществляете вскрытия погибших, чтобы определить причину их смерти. В случае насильственной смерти вскрытие может выявить:

- приблизительное время смерти;
- каким оружием была убита жертва;
- наличие яда или других опасных веществ в крови жертвы;
- чем питался погибший;
- обнаружить место преступления в случае, если труп был спрятан.

Во многих случаях по расположению ран на теле вы можете восстановить последовательность событий, повлекших за собой смерть жертвы.

Вы также проводите анализ ДНК с использованием образцов, найденных на месте преступления, сопоставляя их с образцами, полученными от подозреваемых.

Уличное чутьё (межличностная)

Вы знаете, как себя вести с мошенниками, бандитами, наркоманами, ворами, проститутками и прочими завсегдатаями преступного мира. Вы можете:

- использовать криминальный этикет, чтобы избежать конфликтов и драк;
- определить, насколько опасно какое-либо место или человек;
- узнавать слухи и сплетни преступного мира.

Успокаивание (межличностная)

Вы успокаиваете людей и вызываете желание сотрудничать. Вы можете:

- узнать интересующую вас информацию или попросить о незначительной услуге;
- заставить других перебороть страх и даже панику;
- успокоить окружающих в критической ситуации.

Флирт (межличностная)

Вы рассчитываете на помощь людей, которые находят вас сексуально привлекательным. Вы можете заставить их:

- поделиться нужной вам информацией;
- оказать небольшую услугу;
- назначить вам свидание.

Вы сами решаете, будет ли высокий рейтинг **флирта** основан на вашей физической привлекательности или на сексуальной притягательности, которая не связана с вашей внешностью.

Фотография (техническая)

Вы мастерски обращаетесь с камерами и умело ведёте фото- и видеосъёмку. Вы можете:

- осуществить профессиональную съёмку на месте преступления;
- определить, были ли фотографии или видео обработаны; вы также разбираетесь в цифровых фото и видео;
- профессионально обрабатывать и восстанавливать фото и видео.

Химия (техническая)

Вы являетесь специалистом по анализу химических веществ. Вы можете:

- среди множества прочих веществ найти наркотики, лекарственные препараты, токсины и вирусы;
- сопоставить образцы почвы или растений, найденные на месте преступления, с уликами.

Электронная слежка (техническая)

Вы являетесь специалистом, использующим звукозаписывающую аппаратуру для сбора данных. Вы можете:

- отслеживать телефонные звонки;
- устанавливать скрытые устройства для прослушки;
- определять местонахождение скрытых устройств для прослушки, установленных другими профессионалами;
- делать высококачественные аудиозаписи;
- улучшать качество аудиозаписей, выделяя интересные вас фрагменты.

Если у вас есть способность **слежка** (общая) с рейтингом 8 и выше, вы получаете способность **электронной слежки** с рейтингом 1 бесплатно.



Эрудиция (научная)

Вы настоящий кладёзь бесполезной информации, которая бы вам очень помогла, если бы вы участвовали в викторине. Ваши знания в основном относятся к следующим сферам:

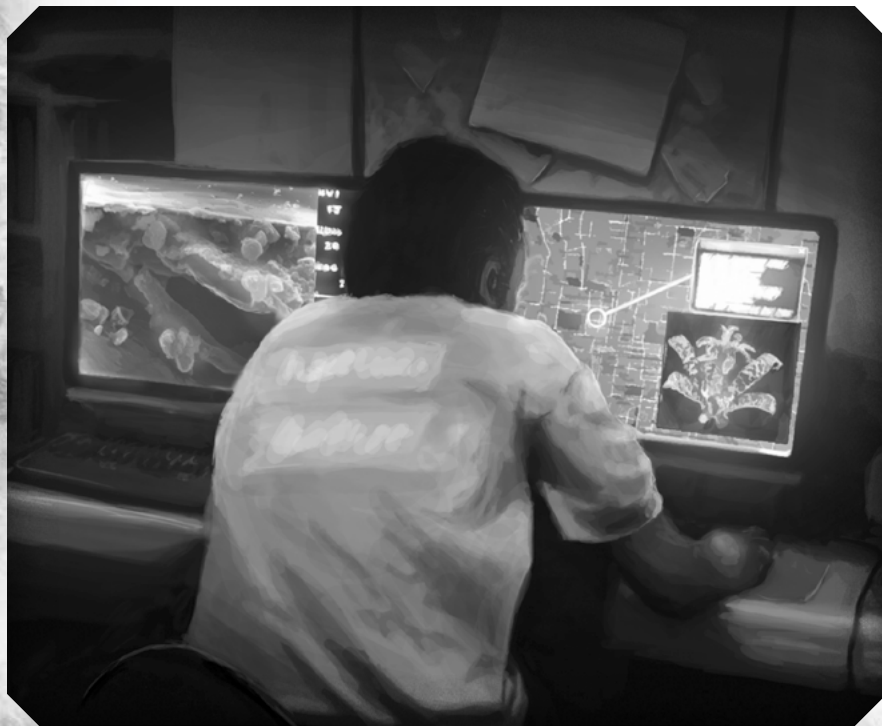
- спорт и спортивная статистика;
- знаменитости и развлечения;
- география;
- искусство и литература;
- новости.

Эта, на первый взгляд, поверхностная способность позволяет вам получать сведения, которые невозможно узнать, используя другие способности из правил СЫЩИКа (в моменты творческого кризиса ваш ведущий может позволить вам компенсировать с помощью эрудиции способности, которые не были выбраны в данной игре, или которые другие игроки не собираются использовать).

Юриспруденция (научная)

Вы являетесь знатоком уголовного и гражданского права вашей страны и знакомы с иностранными юридическими системами. При рейтинге способности 2 и более вы являетесь дипломированным юристом. Вы можете:

- оценить любое действие с точки зрения правонарушений;
- использовать юридический жаргон;
- вести переговоры с полицией и работниками прокуратуры.



Общие способности

В этой части мы расскажем о применении ваших общих способностей.

Атлетика

Атлетика позволяет вам своевременно проявлять физическую активность: бегать, прыгать, уклоняться от падающих или стремительно приближающихся объектов. Все физические действия, не относящиеся к другим способностям, скорее всего, связаны с **атлетикой**.

Если ваш рейтинг **атлетики** 8 или выше, уровень сложности, который необходимо преодолеть вашим оппонентам при попытке попасть по вам в бою, (см. стр 65) становится равен 4, а не 3.

Вождение

Вы очень опытный водитель, который способен совершать сложные манёвры даже на таких неповоротливых транспортных средствах, как пикап или фургон. Вы можете:

- уходить от погони или вести её;
- избегать столкновений или снизить урон от неизбежного столкновения;
- находить неисправности в машине;
- чинить автомобиль на месте.

Каждый пункт рейтинга **вождения** даёт вам возможность управления дополнительным транспортным средством, например, мотоциклом, грузовиком, вертолётom или самолётom. Вы можете также выбрать необычные средства передвижения, такие как транспорт на воздушной подушке или танк, но с большой вероятностью в игре в детективном жанре вам эти транспортные средства просто не понадобятся.

Воровство

Ваши ловкие пальцы дают вам возможность незаметно и беспрепятственно совершать кражи. Вы можете:

- забрать улику с места преступления прямо из-под носа представителя власти;
- залезать в чужие карманы;
- подкидывать что-либо ничего не подозревающим людям.

Драка

Вам отлично знакомы приёмы рукопашного боя; вы можете убить, сбить с ног, обездвигить противника или уклониться от его ударов.

Здоровье

Здоровье отражает вашу способность переносить ранения, сопротивляться болезням и переживать последствия отравлений (эту способность также можно рассматривать более абстрактно, см. стр. 67). Когда вы получаете ранение в схватке, запас пунктов **здоровья** уменьшается. Большой запас пунктов **здоровья** позволяет вам находиться в бою существенно дольше.

Когда пункты вашего **здоровья** заканчиваются, вы можете потерять сознание, получить тяжёлое ранение или умереть. Более подробную информацию вы найдёте в разделах Истощение, Ранения и Смерть персонажа.

Механика

Вы профессионально собираете, чините различные механизмы: от классических ловушек с капканами и мятниками до DVD проигрывателей. Вы можете обезвреживать разнообразные механические ловушки. При наличии необходимых инструментов вы с лёгкостью собираете сложные устройства из подручных средств. **Механика** может использоваться как исследовательская способность, когда вы тратите пункты, чтобы:

- оценить качество изготовленного изделия;
- определить автора предмета ручной работы, сравнив этот и другие известные вам предметы, созданные им.

Ободрение

Вы успокаиваете и ободряете людей с психическими расстройствами. Вы являетесь терапевтом или духовным наставником, пастырем, священником или просто понимающим и сочувствующим человеком. Вы можете успокоить персонажа, поддавшегося панике, а также ухаживать за сыщиками с любыми психическими заболеваниями, которые у них появились в ходе расследования.

Первая помощь

Вы можете оказывать первую помощь больным или раненым. Более подробное описание этой способности см. на стр. 68

Если ваш рейтинг **первой помощи** равен 8 или выше, вы получаете способность **патанатомии** с рейтингом 1 бесплатно.

Предусмотрительность

Вы сходу понимаете, что наверняка пригодится в той или иной миссии, и собираете всё необходимое по списку. Если у вас есть доступ к вашему снаряжению, вы можете предоставить команде любой предмет, необходимый для разрешения сложной ситуации. Вы проходите простую проверку (см. стр. 57), и при успехе этот предмет оказывается в вашем списке. Вам не нужно проходить проверки заранее; если возникает необходимость, вы можете заглянуть в свою сумку (*если, конечно, она у вас под рукой*).

Предметы, необходимость которых во время расследования паранормальных явлений очевидна, по умолчанию есть в наличии и не требуют проверки предусмотрительности. Вам обязательно понадобятся: блокнот, ручка или карандаш, ноутбук, электронная записная книжка с доступом в Интернет, флэшка, мобильный телефон, различные виды плёнки, инструменты и прочее оборудование, оружие, фонари различных размеров, сигнальные огни, батарейки, лупы, градусники и простые звукозаписывающие устройства.

Использование традиционных средств по борьбе с нечистой, таких как распятия, святая вода и серебряные пули, вызывает серьёзные споры в Ordo Veritatis. Ваше мнение по этому вопросу и, соответственно, наличие этих предметов в вашем списке необходимых вещей, отражает ваше отношение к сверхъестественному. Является ли всё, выходящее за рамки нормального, делом рук Эзотерристов, или существуют другие мистические силы? Решите это для себя и подготовьтесь к расследованию с учётом ваших взглядов.

Другие способности подразумевают наличие у сыщика предметов, необходимых для использования этих способностей. Персонажи со способностью **первая помощь** носят с собой походную аптечку, фотографии не расстаются с камерами. Если у вашего персонажа развита **стрельба**, вы берёте с собой огнестрельное оружие, и так далее. **Предусмотрительность** не распространяется на эти предметы и приспособления. Она относится к предметам общего назначения, которые могут внезапно понадобиться для расследования, и необычным предметам, которые несомненно очень помогут в неожиданных ситуациях, возникающих по ходу игры.

Предметы, которые вы сможете таким образом извлекать из рюкзака, зависят не столько от рейтинга или запаса пунктов способности, сколько от его уместности в рамках повествования. Если ведущий считает, что какая-то вещь будет выглядеть странно, вам не нужно кидать кубик. У персонажа этого предмета просто нет. Любая вещь, которая вызывает смех у товарищей, вероятно, выходит за рамки допустимого.

Неуместное использование **предусмотрительности** сродни порнографии. Ведущий узнает его, когда увидит.

Проникновение

Вы умеете проникать в места, где вам находиться не положено. Вы можете:

- взламывать замки;
- отключить или обойти систему безопасности;
- бесшумно передвигаться;
- находить места, подходящие для проникновения, и пользоваться ими.

Несмотря на своё название, способность **проникновения** позволяет вам как пробираться незамеченным в какое-либо место, так и покидать его.

Самообладание

Пугающие или стрессовые ситуации порой оказывают пагубное влияние на психическое здоровье. Столкновение с результатами оккультной деятельности Эзотеррористов может привести к безумию. Ваш рейтинг **самообладания** показывает, насколько вы психически устойчивы.

Вы получаете способность **самообладания** с рейтингом 1 бесплатно.

Слежка

Вы умеете преследовать выбранную цель без риска быть замеченным. Вы можете:

- короткое время вести команду за подозреваемым, периодически меняясь с кем-либо из группы местами, и тот, за кем вы следите, ничего не заметит;
- использовать бинокли и подобное оборудование, чтобы следить за целью издалека;
- находить незаметные места с хорошим обзором;
- прятаться на открытой местности;
- почувствовать (необязательно зрительно) возможную опасность, которая грозит вам или другим.

Слежка с рейтингом 8 и выше даёт вам способность **электронной слежки** с рейтингом 1 бесплатно.

Стрельба

Вы умеете обращаться с огнестрельным оружием.

Сводка способностей

Научные

- Анализ текста
- Антропология
- Археология
- Архитектура
- Аудит
- Естествознание
- Знание языков
- Искусствоведение
- Исследовательская работа
- История
- Лингвистика
- Окультиные науки
- Судебная психология
- Юриспруденция
- Эрудиция

Межличностные

- Бюрократия
- Запугивание
- Ведение допроса
- Ведение переговоров
- Лесть
- Полицейский жаргон
- Притворство
- Проницательность
- Уличное чутьё
- Успокаивание
- Флирт

Технические

- Анализ документов
- Астрономия
- Баллистика
- Дактилоскопия
- Извлечение данных
- Криптография
- Патанатомия
- Прикладная физика
- Сапёрное дело
- Сбор улик
- Судмедэкспертиза
- Фотография
- Химия
- Электронная слежка

Общие (отдельные)

- Атлетика
- Вождение
- Воровство
- Драка
- Здоровье
- Механика
- Ободрение
- Первая помощь
- Предусмотрительность
- Проникновение
- Самообладание
- Слежка
- Стрельба

СЫЩИ



Система правил «СЫЩИК»

Эта глава посвящена основным правилам СЫЩИКА и адресована как игрокам, так и ведущим. Но сначала, если позволите, немного теории.

Для чего была создана эта игра?

Система СЫЩИК упорядочивает проверенные годами правила для ролевых игр в детективном жанре. Основной вопрос любой ролевой игры по традиционным правилам заключается в следующем:

Получат ли герои нужную информацию?

Если персонажи игроков находятся в нужном месте и применяют подходящие способности, правила СЫЩИКА гарантируют, что они найдут необходимые для продвижения по сюжету улики. Теперь главный вопрос игры звучит иначе:

Что персонажи будут делать с полученной информацией?

В этой части книги мы расскажем о том, что собой представляют улики с точки зрения художественных произведений, которыми мы вдохновлялись при создании детективных сюжетов. Вы никогда не окажетесь в ситуации, когда окажется, что криминалист не умеет пользоваться лабораторным оборудованием или Шерлок Холмс не может применить свой знаменитый дедуктивный метод, потому что он провалил проверку знания зоологии.

Вы не окажетесь в подобной ситуации, поскольку с точки зрения сюжета гораздо интереснее найти улику, чем не найти. Новая информация открывает новые возможности для ведущего и игроков, новые варианты развития сюжета. Невозможность получить сведения — это бесполезный результат, ведущий в никуда.

В детективных романах, будь то городское фэнтези или сериал про полицейских, основное внимание уделяется отнюдь не поиску улик.

Если это действительно важно, то автор посвятит абзац описанию того, насколько сложен был этот поиск, а режиссёр поставит короткую сцену обыска квартиры. Но самое интересное начинается после того, как сыщики обнаружат новую улику.

ДЕТЕКТИВНЫЕ ИСТОРИИ ПОВЕСТВУЮТ НЕ О ПОИСКЕ
УЛИК, А ОБ ИХ ИНТЕРПРЕТАЦИИ.

Улики по правилам СЫЩИКА находятся автоматически, если ваши персонажи оказываются в нужном месте в нужное время и обладают нужными способностями. Веселье начинается, когда игроки пытаются собрать все кусочки мозаики в целую картину.

Команде сыщиков, безвылазно сидящих в кабинетах и не располагающих и половиной нужных данных, это будет непросто. Каждый детективный сценарий начинается с преступления или тайного сговора, в котором замешана группа ваших противников. Плохие парни совершают какое-нибудь преступление. Персонажам игроков предстоит выяснить, кто за этим стоит, и положить конец их злодеяниям.





Если героям детективных историй всё-таки не удаётся получить нужную информацию, это редко выглядит как промах компетентных в сборе улики специалистов. Как правило, автор повествования в таких случаях указывает на вмешательство сторонних сил, из-за которых детективы не могут применить свои профессиональные навыки. В жанре космической оперы автор может описать ионный шторм, из-за которого команда космического корабля не имеет возможности просканировать планету до высадки на неё. Утаивать информацию от персонажей стоит только в том случае, если это сделает историю интереснее. В рамках СЫЩИКА это не значит, что они попробовали и у них не получилось найти существующие улики. Это лишь означает, что в данной сцене вообще нет никаких улики, обнаружение которых связано с их навыками.

Исторически настольные ролевые игры, среди которых игры в детективном жанре были в числе первых, если не самыми первыми, берут своё начало от игр, строившихся на исследовании подземелий. И в таких играх улики рассматривались с точки зрения правил так же, как и сокровища. Игроки должны были искать улики, которые помогут им продвинуться к следующей сцене. Если они проходили нужные проверки успешно, они получали информацию. Если кубики легли неудачно, игра останавливалась.

Но ведь поиски сокровищ — не самое главное в исследовании подземелий. Основной задачей в таких играх является убийство монстров и других врагов, населяющих опасные катакомбы. А сокровища выступают в качестве вознаграждения за ратные подвиги. Если вы не нашли все сокровища в каком-то зале, вы не так уж много теряете, ведь при этом история продолжается, и ваши персонажи продвигаются вглубь пещеры навстречу новым приключениям и схваткам. Представьте, если в такой игре вам нужно успешно проходить проверку, чтобы найти новый зал, кишущий чудовищами, а при провале — сидеть на месте, умирая от скуки.

Большинство известных игровых систем опираются на традиционную схему «кинь кубик и найди подсказку». Возможно, вам повезло, и во время приключения или расследования вы никогда не заходили в тупик, провалив проверку. Может быть, ваш ведущий или автор сценария продумал историю таким образом, чтобы у вас не возникало необходимости в какой-то конкретной информации для дальнейшего продвижения по сюжету.

Но, скорее всего, ваш ведущий был готов к возможным неудачам при бросках кубиков и придумал обходные пути, чтобы всё-таки предоставить вам нужную информацию тем или иным образом. Если подумать,





Традиционное решение

Некоторые ведущие игр в детективном жанре, которые лишь понаслышке знают о правилах СЫЩИКа, утверждают, что эти правила решают уже решённую ими самими проблему получения игроками необходимой информации в ходе расследования. Мне стало интересно, насколько это утверждение правдиво. Когда игра строится по каким-то правилам, их нередко используют даже в тех случаях, когда ими стоило бы пренебречь. Следование правилам становится привычкой и подсознательным рефлексом.

Мой хрустальный шар, который я использую, чтобы подглядывать за другими ведущими, сейчас в ремонте, поэтому я не могу с уверенностью сказать, что они чего-то недоговаривают о собственном стиле ведения игры. Тем не менее, готов поспорить, что большинство из них

- делают необходимую информацию (то, что в правилах СЫЩИКа называется ключевыми уликами) доступной и не требующей использования какой-либо способности и, соответственно, броска кубика для проверки. Иными словами, они нарушают правила, чтобы достичь желаемого результата (примечание издателя: я слышал, что этот обходной путь называется «переделка правил под СЫЩИКа»).
- применяют вышеупомянутые обходные пути, постоянно придумывают новые возможности обретения нужной информации и ждут, пока кто-нибудь из игроков получит необходимое значение на кубике, а также устраивают проверки способностей для нахождения менее важных улик.

Возможно, мы сами поспособствовали этому заблуждению, подчёркивая, что в играх по правилам СЫЩИКа история никогда не остановится из-за неудачного броска кубика. На практике традиционные проверки способностей тоже обычно не загоняют игры в тупик, потому что ведущие уже давно приспособились обходить эти правила. Для таких ведущих ценность правил СЫЩИКа заключается не в том, что они предлагают что-то принципиально новое, а в том, что исключают нудные и утомительные эпизоды из игры. Теперь вам не понадобится продумывать обходные пути, так как с помощью этих правил вы сможете и достичь нужного результата, и сделать это с минимальными затратами времени и сил.

то все эти обходные пути только расходуют ваше время и силы. С их помощью вы получаете нужный и предопределённый результат, а хождения вокруг да около лишь создают иллюзию случайности и внезапности. В СЫЩИКЕ мы убрали все эти долгие обходные пути и сосредоточили внимание на тех сценах, которые действительно влияют на сюжет. Теперь ведущий может потратить сэкономленное время на более сложные и продуманные загадки для игроков. И это только улучшит ваши впечатления от игры! Если вы никогда не сталкивались с тем, что игра останавливается из-за того, что ваши персонажи не нашли какую-то улику, вы могли решить, что такого не происходит ни с кем. Я проводил семинары для ведущих на различных мероприятиях в течение многих лет и могу вас заверить, что такое встречается сплошь и рядом. Люди постоянно рассказывают мне ужасные истории об играх, которые зашли в тупик из-за проваленной «проверки внимания». И это неудивительно. Ведущие просто следуют тому, что написано в правилах. Только там не написано, что им придётся потратить 5 или 20 минут от игры на то, чтобы этот тупик обойти.





СЫЩИК предлагает вам правила, которые вы можете использовать без изменений, не тратя своё время на изобретение обходных путей. Но даже если у вас никогда не возникало этой проблемы, вам стоит их попробовать, так как они ускоряют игру и избавляют ведущего от необходимости ломать голову над тем, как исправить результат неудачных проверок незаметно для игроков. Эти правила избавят вас от цикличного переписывания сюжета, освободив время для интересных сцен, развивающих сюжет.

Совет для игроков: предположения

Детективные истории очень часто начинают буксовать, когда игроки принимают строить предположения касательно того, что же могло произойти. Вы можете видеть много разных путей разрешения загадки, но лишь один путь является верным. Если на основании имеющихся улик у вас есть более одного объяснения происходящему, вам определённо нужно больше подсказок. Когда вы чувствуете, что тонете в гипотезах, идите и ищите улики.

АНАТОМИЯ ДЕТЕКТИВА

Каждый детективный сценарий начинается с преступления или тайногоговора, в котором замешана группа антагонистов. Персонажам игроков предстоит выяснить, кто за этим стоит, и положить конец их деятельности.

Если вы используете правила СЫЩИКА для создания сценария в жанре криминальной драмы, команда сыщиков расследует дело, выяснит, кто совершил преступление, и посадит виновного за решётку.

В мире Эзотерристов детективы раскрывают оккультный заговор, выясняют, кто совершил преступление и зачем, принимают меры, чтобы предотвратить то или иное проявление сверхъестественного. Возможно, сыщики арестуют или убьют Эзотерристов, стоящих

за этим. Герои могут столкнуться с монстрами, которых призвали сектанты, и одолеть их. В крайнем случае, они могут предоставить собранную во время расследования информацию специальной команде зачистки из Ordo Veritatis, которая быстро и безжалостно уничтожит злодеев и последствия их оккультного заговора.



Обычные расследования

Структура сценария, описанная выше, предполагает, что вы используете истории из мира Эзотерристов или другие оккультные сюжеты.

Обычные детективные сценарии допускают выстраивание более простой структуры. Плохие парни могут всё ещё продумывать свой зловещий план или залечь на дно после первого преступления в надежде на то, что детективы их не поймают. В таких случаях не нужно раскрывать масштабный заговор. Чтобы одержать победу и успешно завершить расследование, детективам необходимо раскрыть одно конкретное дело. Кульминационной сценой в таком случае может стать допрос подозреваемого и его признание или получение от него информации, достаточной для подтверждения его виновности.

Ваш ведущий выстраивает детективный сценарий, в который вписывается преступление, зловещий заговор, стоящий за ним, и цепочка улик, которая приведёт героев к цели.

Начало дела

Это событие, скорее всего ужасное преступление, которое привлекло внимание Ordo Veritatis. Примеры:

- вы обнаружили тело жертвы, убитой сверхъестественными силами, возможно, неким существом;
- обнаружено тело жертвы, очевидно убитой во время проведения ритуала;
- вы стали свидетелем паранормального явления или увидели какое-то ни на что не похожее существо;
- смерть члена или союзника Ordo Veritatis, которая на первый взгляд кажется естественной.

Зловещий заговор

Эта часть определяет, кто ваши враги, что они уже успели совершить, что они собираются делать, и как начало дела увязывается с общей картиной. Ведущий также продумывает, что именно персонажам необходимо сделать, чтобы помешать претворению зловещего плана в жизнь. Именно эти действия, позволяющие остановить плохих парней и привести историю к счастливому концу, являются условиями победы героев.



После того, как ведущий напишет историю с точки зрения злодеев, он начинает прорабатывать её в обратном направлении, продумывая цепочку улик, ведущую от начала дела к пониманию зловещего плана и того, кто за ним стоит. Этих улик должно быть достаточно для того, чтобы раскрыть заговор.

По своему желанию ведущий также может продумать возможные ответные действия противников. Имеется в виду реакция плохих парней на расследование. Ведущий определяет, при каких условиях об этом станет известно врагам и что они попытаются предпринять. Их реакция может включать новые преступления, которые детективам придётся раскрыть. Злоумышленники могут попытаться уничтожить улики, задержать сыщиков, пустив их по ложному следу, запугать или избавиться от возможных свидетелей, включая сообщников, к которым они утратили доверие. В конце концов они могут атаковать детективов. Самонадеянные, нетерпеливые и безрассудные враги открыто нападут на героев. Более осторожные противники предпочтут нанести удар издалека и будут тщательно замечать за собой следы.



От структуры к самой истории

Структура сценария, продуманная ведущим, сама по себе не является детективной историей. Историю создают игроки по мере того, как их персонажи совершают те или иные действия. Она развивается от одной сцены к другой по мере того, как персонажи ищут, находят и собирают воедино все улики. Героям предстоит исследовать местность, собирая подсказки, и общаться с персонажами, за которых играет ведущий, получая от них подтверждения своих гипотез и другую информацию.

В первой сцене персонажи игроков сталкиваются с загадкой, которую им предстоит решить. Затем они начинают расследование и собирают информацию, которая понадобится для завершения этого дела.

В каждой сцене есть подсказка, которая поможет перейти к следующей. Некоторые сцены кардинально меняют историю, например, потому что герои понимают, что первое преступление является лишь частью чего-то большего. По мере сбора улик вырисовывается общая картина, и для персонажей игроков наступает кульминационный момент, в котором всё встаёт на свои места, и они сталкиваются с плохими парнями.

В финальной сцене обрисовываются результаты успешного расследования или, что случается намного реже, последствия провала (почему вообще возможен провал? Это создаёт напряжение и добавляет драматизма).

Чтобы продвигаться от сцены к сцене и в итоге раскрыть преступление, героям потребуются улики, которые являются «топливом» всей истории.

Записывайте подсказки

В играх по правилам СЫЩИКа игроки постоянно находят новые улики, которые нужно учитывать. Мы считаем, что самый удобный вариант — это, когда один из игроков записывает новую информацию. По моему опыту, в каждой игровой группе есть человек, который не против этим заняться.

Поиск улик

Искать улики просто. Всё, что вам нужно, это: (1) перейти к сцене, где можно получить нужную информацию; (2) иметь нужную способность, чтобы найти подсказку; (3) сказать ведущему, что вы используете эту



способность. Если вы будете соблюдать эти условия, вы всегда сможете получить интересующие вас сведения. Успешность поиска улики не зависит от бросков кубика. Если вам нужна подсказка, вы её получите.

Вы можете чётко обозначить, чего вы пытаетесь добиться: «Я использую **анализ текста**, чтобы понять, действительно ли эти слова принадлежат Данцигеру».

Или вы вольны обобщить ваши действия во время поиска информации: «Я использую **сбор улики** и обследую место преступления».

Если ваше действие соответствует условиям нахождения улики, предусмотренной сценарием игры, ведущий предоставит вам искомую информацию.

Храбрый сыщик Стиг Томпсон напал на след кочующих канибалов, пользующихся достижениями прогресса. Он исследует лес неподалёку от шоссе, чтобы найти свидетельства их присутствия. Джастин, играющий роль Стига, говорит: «Я перевожу камеру в режим инфракрасной съёмки и осматриваю местность в поисках тепловых следов».

Это всё, что ему необходимо сделать, чтобы получить нужную информацию и перейти к следующей сцене — сцене столкновения с канибалами в их логове. «Ты видишь тепловые пятна справа от тебя, примерно в сотне метров. Похоже, что это группа из четырёх или пяти человек, которые появляются и исчезают за каким-то препятствием».

Некоторые подсказки окажутся очевидным для опытного сыщика, как только он перейдёт к нужной сцене. Ведущий предоставит эту информацию без всяких усилий с вашей стороны. В сценарии указано, какие улики требуют действий игроков, а какие нет, но ведущий может скорректировать это по ходу игры в зависимости от того, насколько вам нужны его указания. Когда игроки ведут себя особенно активно, ведущий может отдохнуть и заставить вас потрудиться над поиском тех улики, которые в ином случае герои получили бы автоматически. Если вы увязли в споре или застряли на какой-то сцене, он может сам предоставить вам информацию, которая требовала бы действий с вашей стороны.

Ключевые улики

Для каждой сцены ведущий продумывает ключевую улику, которая необходима для того, чтобы перейти к следующей сцене и в конце концов завершить расследование. Ведущий должен избегать ситуаций, когда эти улики

будут доступны только с использованием редких способностей (по этой же причине механизм создания персонажа прописан таким образом, чтобы группа сыщиков могла иметь в своём распоряжении все или почти все способности). Способность, использование которой ведущий ожидает увидеть в этой сцене, — лишь один ключ к получению информации, но не единственный. Если игрок находит другую убедительную и правдоподобную возможность добыть сведения, ведущий должен предоставить ему улику.

Пассивный поиск улики

Иногда персонажи интуитивно замечают что-то, даже если не ищут подсказки целенаправленно. Чаще всего это происходит в сценах, которые игроки воспринимают как бытовые и не требующие активного поиска улики. Группа может наткнуться на потайную дверь, заметить капельку крови на безукоризненно чистом мраморном полу в холле отеля или обнаружить бомбу под автомобилем.

Межличностные способности также могут предоставить героям незаметные подсказки. Классическим примером является персонаж, чьё поведение или манеры выглядят подозрительно.

Бессмысленно ожидать, что игроки будут пытаться использовать все свои способности в безопасных промежуточных сценах. Иначе им придётся тратить драгоценное игровое время при каждом переходе от одной сцены к другой и фанатично проходить по списку своих способностей. *Это безумие!*

Вместо этого ведущий спрашивает, кто из персонажей обладает самым большим запасом пунктов необходимой способности (если возникают сомнения, какую способность использовать при общем поиске улики, ведущий по умолчанию выбирает **сбор улики**).

Если у двух и более игроков запас пунктов одинаковый, выбирается персонаж с наибольшим рейтингом. Если рейтинги также одинаковы, персонажи находят улику одновременно.

*Стиг идет в больницу, чтобы наложить швы на губу после схватки с каннибалами. Его приятель Митчелл Блант ждёт его в коридоре. Врач скорой помощи тоже является каннибалом и собирается усыпить Стига и вывезти в свою любимую мясную лавку. Ведущий решает, что способность **судебная психология** поможет героям понять, что доктор выглядит подозрительно и есть в его поведении что-то злое. Эта способность есть у обоих персонажей: у Стига запас пунктов равен 2, у Митчелла 3.*

«Митчелл», — говорит ведущий, — «ты не можешь доказать это, но с доктором явно что-то не так. Выражаясь словами Шекспира, «А Кассий тощ, в глазах голодный блеск»».

Особые преимущества

Определённые улики позволяют получить особые преимущества, если вы потратите пункты из запаса соответствующей способности. В процессе первых нескольких игр ведущий будет предлагать потратить дополнительные пункты, когда вы найдёте улики. Впоследствии вы можете сами спрашивать, получите ли вы что-то, потратив дополнительное время и усилия на данную улику. Вы можете даже предложить способы улучшения и без того хорошего результата, и если ваше предложение убедительно или заманчиво звучит, ведущий наградит вас особым преимуществом, не указанным в его сценарии.

Каждое преимущество стоит 1 или 2 пункта из запаса соответствующей способности в зависимости от усилий, которые необходимо приложить персонажу для достижения цели, и весомости награды. Когда ведущий спрашивает, хотите ли вы получить преимущество, он также сообщает, во сколько пунктов оно вам обойдётся. Дополнительная информация наполняет историю интересным деталями, но она не обязательна для раскрытия дела или продвижения к следующей сцене.

Как правило особое преимущество позволяет вашему персонажу выглядеть умнее, сильнее, смелее. Оно может вам помочь в дальнейшем, зачастую за счёт того, что вы будете производить впечатление на второстепенных персонажей.

Преимущество может быть полезным также при составлении Легенды — очень важного документа, скрывающего по возможности все сверхъестественные обстоятельства расследования, проведённого Ordo Veritatis.

Преимущество также может позволить вам значительно продвинуться по сюжету, благодаря получению сведений, которые были бы в противном случае доступны много позже. Иногда дополнительная информация добавляет в историю эмоциональную составляющую, она может быть связана с жизнью персонажа до или вне Ordo Veritatis. Если сравнить игру по правилам СЫЩИКА с телевизионным сериалом, то особое преимущество позволяет разыграть яркую и глубокую сцену с участием вашего персонажа.

«Я могу определить, что собой представляет это препятствие?» — спрашивает Джастин. Ведущий знает, что это какое-то навороченное транспортное средство, предназначенное для отдыха на природе. Эта



информация не нужна для продвижения по сюжету, кроме того, Стик наткнётся на неё через несколько минут, если последует по следам каннибалов. Но если он сможет ответить на данный вопрос прямо сейчас, то это будет очень впечатляюще и в духе Шерлока Холмса.

«Хочешь потратить пункт **фотографии**?» — спрашивает ведущий. Джастин соглашается, и его запас пунктов **фотографии** уменьшается с максимального значения 3 до 2. Джастин ранее рассказывал, что его персонаж Стик в повседневной жизни помешан на электротехнике и с фанатизмом набрасывается на все новинки, на которые он тратит почти весь свой заработок. Это даёт возможность ведущему оценить по достоинству впечатляющую проникаемость Стига и предоставить его персонажу заслуженную минуту славы.

Ведущий объясняет: «Этот силуэт тебе наверняка знаком ещё с тех пор, когда тебя наняли снимать шоу кемперов в Нью-Мексико. Это дорогой автофургон, Патриот 2006-го года выпуска от Beaver Motor Coaches. Ты согласишься, сколько может стоить такая игрушка. Больше трёхсот тысяч долларов».

Стик присвистывает и говорит: «Да уж, эти каннибалы — некая-нибудь деревенщина».

Чтобы получить какое-либо особое преимущество, вам нужно потратить пункты из запаса способности. В сценарии ведущего может быть указано, что вы получаете преимущество X, потратив один пункт, или преимущество Y, потратив два пункта. Иногда получение какой-то несущественной информации не будет требовать от вас траты пунктов вовсе.

Ведущие, обладающие гибкостью ума и не опасющиеся доверять игрокам возможность влиять на детали истории, могут позволить им самим выбирать, каким именно будет их особое преимущество.

Если вы хотите потратить пункты способности в ситуации, для которой у ведущего не продумано особое преимущество, и сами не можете решить, что именно могло бы удачно вписаться в ваше расследование, вы не теряете пункты, которые собирались потратить.

Примеры особых преимуществ

На следующей странице описаны некоторые особые преимущества, которые вы можете получить, потратив пункты из запаса.



*ПРЕИМУЩЕСТВА ПОЗВОЛЯЮТ ВАМ УЛУЧШИТЬ РЕЗУЛЬТАТЫ
ПРОВЕРКИ ОБЩИХ СПОСОБНОСТЕЙ.*

- Вы успеваете увидеть, что ваше транспортное средство кто-то трогал, до того, как заводите двигатель.
- Система скрытого наблюдения показывает, что в ограждении военного лагеря есть брешь.
- Вы изучаете схему взрывного устройства и понимаете, что его нужно держать горизонтально, чтобы оно не сдетонировало.

*ПРЕИМУЩЕСТВА ПОЗВОЛЯЮТ ВАМ ПРОИЗВОДИТЬ БЛАГОПРИЯТНОЕ
ВПЕЧАТЛЕНИЕ НА ВТОРОСТЕПЕННЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ.*

- Вы находите и возвращаете украденное произведение искусства его законному владельцу, что настраивает его на плодотворное сотрудничество.
- Вы тратите пункты из запаса и обнаруживаете тайную комнату с заложником, который может поделиться информацией или даже помочь, используя общие способности.
- Найдя заложника, вы используете **успокаивание**, чтобы утешить его, и это поможет при составлении Легенды.
- Вы вербуете ценного сотрудника для ОВ.

ПРЕИМУЩЕСТВА МОГУТ БЫТЬ ОПИСАНЫ В КОРОТКОЙ РЕТРОСПЕКТИВНОЙ СЦЕНЕ.

- Вы находите тело бывшего коллеги и вспоминаете, что он был хорошим агентом, который пропал в процессе расследования для ОВ.
- Если вы потратите пункты из запаса **извлечения данных**, вы определите, что сами писали защиту для облака данных лидера ячейки Эзотерристов.

*ПРЕИМУЩЕСТВА ПОМОГАЮТ ВАМ РАЗРЕШИТЬ МОРАЛЬНЫЕ ДИЛЕММЫ ИЛИ ИЗБЕЖАТЬ
СИТУАЦИЙ, В КОТОРЫХ ВЫ МОГЛИ БЫ ИСПОРТИТЬ СВОЮ РЕПУТАЦИЮ.*

- **Запугивая** местного жителя, вы можете получить подсказку бесплатно, но два пункта **успокаивания**, потраченные на того же свидетеля, позволяют вам получить ту же информацию, не запятнав своей репутации.
- Немного **флирта** со свидетелем вашего правонарушения убедит его никому не рассказывать о случившемся.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПОТРАЧЕННЫЕ ПУНКТЫ МОГУТ УСКОРИТЬ ВАШЕ РАССЛЕДОВАНИЕ:

- Потраченные пункты **судмедэкспертизы** позволят вам провести все тесты ДНК за полчаса, а не за полдня.
- Потраченные пункты **эрудиции** дадут вам возможность с ходу вспомнить какой-нибудь факт из жизни знаменитости, не пользуясь при этом Интернетом.
- Потраченные пункты любой способности с некоторой вероятностью позволят вам расширить её границы, при этом вы сможете получать ключевые улики, которые в противном случае пришлось бы добывать с помощью других способностей, или собирать информацию, доступную при использовании других способностей.

ОДНИМ ИЗ НАИБОЛЕЕ ВАЖНЫХ ПРЕИМУЩЕСТВ, КОТОРЫЕ МОЖНО ПОЛУЧИТЬ, ПОТРАТИВ ПУНКТЫ ИЗ ЗАПАСА, ЯВЛЯЕТСЯ ПОДГОТОВКА К СОКРЫТИЮ СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННЫХ АСПЕКТОВ ДЕЛА И СОСТАВЛЕНИЮ ПРАВОПОДОБНОГО ОТЧЁТА — Легенды.

- Вы можете скрыть или предоставить ложные данные.
- Вы можете убедить людей не распространяться о том, что они видели, или навязать им альтернативную версию событий.
- Вы можете использовать свои технические навыки, чтобы найти и озвучить рациональное объяснение паранормальных явлений.

Простой поиск

Многие сведения обретаются без применения способностей. Если обычный человек может найти улику, просто оказавшись в нужном месте, нахождение подсказки происходит автоматически. Не обязательно быть профессиональным сыщиком, чтобы найти кровавый след на ковре в гостиной или заметить светло-бежевый конверт, приклеенный снизу стола в ближайшем баре. Членам Ordo Veritatis тем более не требуется использование каких-либо специальных навыков, чтобы найти эти подсказки.

Когда игроки говорят, что обыскивают местность в поисках улик, они осуществляют так называемый простой поиск.

Простой поиск будет выглядеть по-разному в зависимости от того, сколько у вас времени и на что сейчас обращает внимание ваша группа. Некоторым игрокам нравятся сцены взаимодействия с окружающей средой. В таком случае ведущему стоит разыграть сцену в формате вопрос-ответ



и направить игрока по нужной дорожке. Игроки начинают с нуля и с помощью подсказок ведущего находят нужную улику.

***Ведущий:** У окна стоит письменный стол с выдвижной крышкой.*

***Игрок:** Я смотрю, что под ней.*

***Ведущий:** Вы находите альбом со старыми фотографиями.*

Если игрокам не интересны поиски такого рода, можете сократить сцену:

***Ведущий:** Вы находите альбом со старыми фотографиями в письменном столе.*

В первом случае тот игрок, который раньше всех проявит интерес к какой-то детали обстановки, находит улику, во втором — всё происходит на ваше усмотрение. Подсказку может получить:

- персонаж, которому улика больше других «подходит» тематически (например, если вы решили, что агент Дженкинс постоянно натывается на какие-то неприятные улики, и эта подсказка тоже вызывает отвращение, скажите игроку, что его персонаж снова «вляпался» в полезную информацию);
- игрок, у которого давно не было интересных ситуаций;
- персонаж с наибольшим рейтингом **сбора улик**.





Проверки

Необходимость прохождения проверки возникает, когда результат использования способности ставится под сомнение. Проверки проводятся только для общих способностей. В отличие от попыток найти новые улики, применение общих способностей далеко не всегда успешно. Провал может вызвать ужасные последствия, а успех — помочь в вашем расследовании.

Но даже когда речь идёт об общих способностях, ведущий должен проводить проверки только в драматических и важных сценах или в ситуациях, требующих особых усилий. В большинстве случаев использование общих способностей предполагает автоматическое получение нужного результата и возможные преимущества в случае траты пунктов из запаса, как и при использовании исследовательских способностей.

Существует два вида проверок: простые проверки и состязания.

Простые проверки

Простые проверки осуществляются, когда персонаж пытается совершить действие без явного сопротивления со стороны другого персонажа или окружающей среды. Например, вы едете по опасной дороге, прыгаете с обрыва в воду, тайком пробираетесь в охраняемое здание, перевязываете рану, стреляете, отключаете систему безопасности или пытаетесь не потерять рассудок, увидев надвигающегося на вас ужасного монстра.

Ведущий определяет сложность выполнения того или иного действия и назначает уровень сложности от 2 до 8, причём 2 означает, что, скорее всего, у вас всё получится, а 8, — что задание практически невыполнимо. Игрок кидает кубик, и если результат броска равен или больше указанной сложности, персонаж успешно выполняет задуманное. Перед броском игрок может потратить любое количество пунктов из запаса соответствующей способности и прибавить их к результату броска. Если игрок забыл оговорить перед броском, сколько пунктов из запаса он тратит, то к значению на кубике ничего не прибавляется.

Броски кубиков

Для всех проверок по правилам СЫЩИКА используют одну обычную шестигранную игральную кость — кубик.





Успех при провале

Если преодоление какого-либо препятствия с использованием общей способности необходимо, чтобы перейти к ключевой сцене, считайте, что персонажи с ним справляются в любом случае, но провал при проверке ведёт к каким-то отрицательным последствиям. Например, персонаж кое-как перелезает через стену, но получает ранение или травму, его засекают камеры системы безопасности, он отравлен или за ним следят и т. д. Это правило не защищает персонажей от потери пунктов здоровья и самообладания.

В игровом мире трата пунктов из запаса способности означает особое усилие и сосредоточение со стороны персонажа, и эти усилия он может прилагать ограниченное количество раз за время игры.

Стиг собирается залезть на высокую стену, чтобы посмотреть, есть ли за ней существа из мира неизбывного ужаса. Ведущий хочет, чтобы вся группа оказалась по ту сторону стены, поэтому назначает сравнительно низкий уровень сложности 3. У Джастина, играющего детектива Стига, на тот момент имеется полный запас пунктов атлетики, равный 8. Он решает, что сейчас ему как никогда нужна победа, и тратит половину пунктов на это действие. Затем он получает 5 на кубике. К этому значению прибавляются 4 пункта, потраченные из запаса, и конечный результат равен 9. Проявив впечатляющие акробатические таланты, Стиг перелезает через стену.

«Эзотерристы» задумывались как жестокая и беспощадная игра в жанре хоррор. Потеря пунктов из запаса сильно осложняет жизнь персонажей. Для нагнетания атмосферы ведущий никогда не сообщает игрокам, какой уровень сложности он присвоил какому-либо действию.

Если ведущий использует правила СЫЩИКа для историй в других жанрах или желает смягчить изначальную зловещую и гнетущую атмосферу сценария, он может сообщать игрокам уровень сложности.

Проверка представляет собой единственную и лучшую попытку персонажа совершить какое-либо действие. Если что-то не удалось, вы не можете просто попытаться ещё раз, не предприняв других действий, направленных на увеличение шансов на успех. Если ведущий разрешил пройти проверку ещё раз, вы должны потратить больше пунктов из запаса, чем во время

предыдущей попытки. Если запас пунктов вам этого не позволяет, вы не можете попытаться совершить действие ещё раз.

Митчелл не прошёл проверку знания механики, когда пытался починить насос на тонущем корабле, на борту которого находились все сыщики. Он потратил 2 пункта из запаса механики на эту попытку. Ведущий решает дать ему ещё один шанс перед тем, как судно пойдёт ко дну. Для этого Митчеллу придётся потратить минимум 3 пункта механики. К счастью, у него в запасе ещё 4 пункта. Уровень сложности починки равен 5. Митчелл получает на кубике 6, к этому добавляются 3 пункта, и итоговый результат равен 9. Насос начинает работать как раз вовремя, и корабль остаётся на плаву.

Помощь команде

В некоторых ситуациях для успешности совместных действий требуется лидер, который, будучи специалистом в конкретном вопросе, решает его, а остальные помогают ему или хотя бы не мешают. Персонажи выбирают такого лидера. Он проходит проверку и может потратить любое количество пунктов из собственного запаса способности. Все остальные персонажи тратят по одному пункту из личных запасов способности, чтобы получить преимущества от действия лидера. Эти пункты не суммируются с результатом броска кубика. За каждого персонажа, который не может потратить пункты запаса на объединение усилий, потому что у него не осталось пунктов или вообще нет нужной способности, уровень сложности попытки увеличивается на 2.

Стиг, Митчелл, Лорен и Йорико пытаются проникнуть в Галерею Уффици во Флоренции, чтобы исследовать знаменитую картину Боттичелли «Весна». У Лорен рейтинг способности проникновения

Неизбежные траты

Время от времени у вас будет желание поставить перед персонажами задачу, в процессе решения которой у них не будет серьёзного шанса на провал, но которая должны стоить им определённых усилий. Просто назначьте фиксированное количество пунктов, которое персонажи должны потратить из запаса соответствующей общей способности. Если задание выполняется коллективно, все участники могут потратить пункты из своих запасов на его прохождение. 1 или 2 пункта с каждого персонажа — вполне разумная цена.



равен 8, и она берет роль лидера на себя. У Стига, Митчелла и Йорико запас пунктов проникновения равен 2, 0 и 4 соответственно. Стиг и Йорико тратят по одному пункту, их запасы уменьшаются до 1 и 3. Так как у Митчелла нет пунктов **проникновения**, уровень сложности задания возрастает с 4 до 6 (проникнуть в галерею было бы легче, если бы его не брали с собой, но только у Митчелла есть знания в области **истории искусств**). Лорен тратит 3 пункта из запаса **проникновения** и получает на кубике 1. Этого было бы достаточно, если бы не присутствие Митчелла. Вероятно, он споткнулся сразу на входе в галерею, и его засекли инфракрасные сенсоры.

В большинстве случаев группа просто не может одновременно выполнять одну и ту же задачу. Только один персонаж будет вести машину. Два персонажа со способностью **предусмотрительность** проверяют не одну сумку одновременно, а каждый свою.



Помощь лидеру

Когда несколько персонажей объединяют усилия для достижения общей цели, они решают, кто из них возьмет ведущую роль, а кто будет помогать. В этом случае все участники могут тратить любое количество пунктов из запаса способности, чтобы улучшить результат броска, однако каждый из помощников должен потратить один дополнительный пункт, чтобы принять участие в совместном действии.

Стиг и Митчелл пытаются починить старый разбитый мотоцикл, чтобы уехать прежде, чем ворвутся члены Багдадского ополчения. У Стига осталось 3 пункта знания механики. У Митчелла — 2. Они решают, что ремонтом займётся Стиг, а Митчелл будет ему помогать. Оба тратят все оставшиеся пункты на это действие. Стиг тратит 3 пункта, которые добавляет к результату броска кубика. Митчелл тратит 2 пункта, но к результату броска кубика добавится только 1. Джастин, играющий роль Стига, получает на кубике 3, таким образом, конечный результат равен 7. Это на 1 выше уровня сложности 6, и под градом пуль они срываются с места на мотоцикле.

Количество персонажей, которые могут совместно работать над одним делом, определяется лишь логикой происходящего. Более того, если задача позволяет, они могут тратить пункты из запаса разных способностей.

Проверки с заданным результатом

Проверки с заданным результатом назначаются, когда что-то плохое или хорошее должно определённо произойти с одним из персонажей игроков, и нужно решить, с кем именно. Все персонажи проходят проверку определённой общей способности. Такое состязание может иметь как положительный, так и отрицательный исход. Если речь идёт о положительном исходе, то персонаж с наибольшим результатом получает преимущество. Если об отрицательном — что-то плохое происходит с персонажем, у которого худший результат. Когда ведущий проводит состязание между персонажами игроков, он должен предупредить их и сообщить, положительный их ждёт исход или отрицательный.

Игроки заранее решают, сколько пунктов из запаса потратят, чтобы улучшить результат проверки, но не сообщают об этом другим и записывают где-нибудь втайне от остальных. Затем они бросают кубик, открывают, сколько потратили пунктов, и называют конечный результат. Ведущий может поставить ограничение на количество используемых пунктов запаса.



Будьте осторожны, обыгрывая ситуации с отрицательным исходом как состязание персонажей. С кем-то из них обязательно случится что-то плохое, поэтому убедитесь, что последствие будет неприятным, но не причинит непоправимый вред персонажу. Например, в сцене с нападением монстра это допустимо, если существо причиняет только незначительный урон. Также возможна сцена, когда один из персонажей попадает в ловушку, но при этом он не должен погибнуть или получить серьёзные раны.

Если у героев были немалые шансы избежать неприятностей, можно ввести более тяжёлые последствия.

Если у нескольких персонажей результат одинаково высокий (в случае состязания с положительным исходом) или одинаково низкий (в случае состязания с отрицательным исходом), они могут потратить любое количество пунктов из запаса после броска кубика, чтобы занять более выгодное положение. Если даже после дополнительных трат пунктов результат остаётся одинаковым, ведущий решает, кто проиграл или выиграл состязание, основываясь на влиянии того или иного исхода на дальнейший ход истории.

Состязания

Состязания происходят, когда два персонажа, как правило, персонаж игрока и персонаж ведущего, пытаются друг другу помешать. Хотя состязание может назначаться для определения результата физического противостояния вроде армрестлинга или бега наперегонки, чаще всего в играх в жанре хоррор оно используется для определения итога погони, когда сыщики убегают от ужасных монстров, готовых разорвать их на части в буквальном смысле слова.

Во время состязания все персонажи ходят по очереди. Первый, кто получает недостаточный результат для успеха при проверке выбранной способности, проигрывает. Как правило, ведущий решает, кто будет ходить первым.

Впрочем, в случае погони первым ходит персонаж, убегаящий с места действия. Если несколько персонажей пытаются скрыться почти одновременно, то первым ходит тот, у кого рейтинг выбранной способности ниже.

Если несколько персонажей работают сообща, помощник ходит перед ведущим персонажем.

Если между двумя персонажами игроков случилась ничья, игрок, пришедший на игровую встречу последним, ходит в состязании первым.

Первый персонаж должен пройти проверку соответствующей способности. Если он её проваливает, состязание проиграно. В случае успеха к состязанию присоединяется второй персонаж. Так продолжается до тех пор, пока один из персонажей не провалит проверку и не проиграет состязание.

Как правило, персонажам надо преодолеть уровень сложности 4.

*Стиг убегает по заброшенному торговому центру от сектанта, вооружённого бензопилой. Запас **атлетики** у Стига равен 6, у сектанта — 7. Сцена погони начинается с того, что Стиг пытается сбежать, поэтому он ходит первым. Стиг проходит проверку сложностью 4 и дополнительно тратит 1 пункт из запаса. Игрок получает на кубике 4, и его персонажу удаётся добраться до ресторанного дворика.*

Сектант также тратит 1 пункт и получает на кубике 3. Он скользит за Стигом по полированному полу, бензопила в его руках угрожающе ревёт.

*Стиг тратит ещё 1 пункт, и его запас **атлетики** становится равен 4. Он получает на кубике 2. Этого недостаточно, чтобы сбежать. Стиг загнал себя в тупик: он зажат в углу между мусорными баками с логотипами известного фастфуда. Сектант настигает его. Теперь у сыщика не остаётся выбора, кроме как драться с этим маньяком.*

В случаях, когда у персонажей разные шансы на успех, ведущий может назначить им разные уровни сложности. Персонаж с явным преимуществом проходит проверки с меньшей сложностью. Персонаж, которому нужно преодолеть какие-то трудности, проходит проверку с большей сложностью. Если возникают сомнения, ведущий назначает меньшую сложность персонажу, имеющему превосходство.

Сыщику, убегающему по болоту, труднее передвигаться, чем монстру, который за ним гонится, потому что для чудовища это естественная среда обитания. В этом случае сыщику нужно проходить проверки со сложностью 4, а болотному чудовищу — со сложностью 3.

Во время состязания и игроки, и ведущий должны пояснять и рассказывать, что происходит после каждой проверки и почему их персонажи остаются в игре. Вместо того, чтобы забросить повествование и перейти к арифметическим вычислениям, вы продолжаете делать вымышленный мир живым.

Сражения

Сражения — более сложные состязания, в которых будут задействованы следующие способности:

- **Драка против драки:** персонажи сошлись в ближнем бою.
- **Стрельба против стрельбы:** персонажи находятся на большом расстоянии друг от друга и пытаются поразить противника с помощью огнестрельного или иного дистанционного оружия.

Во время состязания оцениваются две способности. Если участники схватки успешно проходят проверку драки или стрельбы, они могут нанести ранения своим врагам.

Очередность хода

Очередность хода определяет, удастся ли нападающему развить инициативу и атаковать первым, или противник опередит его своим выстрелом или ударом.





Уровень сложности и продвижение по сюжету

Правила СЫЩИКа подразумевают, что все важнейшие для развития истории улики должны быть доступны персонажам, поэтому ведущему необходимо убедиться в том, что все проверки и состязания, необходимые для продвижения персонажей по сюжету, легко преодолимы. Назначайте сравнительно невысокую сложность 4 или даже меньше для действий, предпринимаемых в эти поворотные моменты сценария. В случае препятствий, преодоление которых даст интересный, но не критично важный для продвижения в расследовании результат, можете назначать высокие сложности.

Например, если персонажам необходимо пробраться в лагерь каннибалов, чтобы вступить в финальную битву, назначьте этому заданию сравнительно невысокую сложность 4. Если игрокам кажется, что они слишком быстро и легко справились с задачей, поясните, почему это им удалось без особых усилий. Скажем, каннибал, который должен был сейчас нести вахту, найден на посту без сознания.

По правилам СЫЩИКа сцена формируется в зависимости от действий персонажа игрока, поэтому очередность определяется в зависимости от того, атакует ли персонаж в конкретной ситуации или защищается.

- В случае драки персонаж игрока действует первым, если его рейтинг **драки** больше или равен рейтингу **драки** его противника.
- В перестрелке персонаж игрока стреляет первым, если его рейтинг **стрельбы** больше или равен рейтингу **стрельбы** его цели.
- В противном случае его оппонент ходит первым.

В редких ситуациях, когда сражаются два персонажа игроков (например, если один из них одержим), персонаж с более высоким рейтингом нужной способности (**драки** или **стрельбы**) ходит первым. Если рейтинги этой способности у них равны, первым ходит игрок с наибольшим количеством пунктов в запасе. Если количество пунктов также одинаково, игроки бросают кубик. Если выпало нечётное значение, первым ходит один игрок, если чётное — другой.

Защита

У каждого персонажа есть параметр **стойкость**, равный 3 (стандартное значение) или 4 (если рейтинг **атлетики** персонажа 8 или выше). **Стойкость** показывает уровень сложности, который противнику



необходимо преодолеть, чтобы ранить персонажа. У второстепенных персонажей **стойкость** может быть меньше. У монстров **стойкость** бывает 4 или выше вне зависимости от их рейтинга атлетики.

Нанесение урона

Получив на кубике значение, большее или равное **стойкости** соперника, ваш персонаж может ранить его. Бросьте кубик снова, на этот раз для определения нанесённого урона. Результат броска меняется в соответствии с типом оружия (см. таблицу ниже).

Вид оружия	Модификатор урона
Кулаки, ноги	-2
Небольшое импровизированное оружие, полицейская дубинка, нож	-1
Мачете, тяжёлая дубинка, лёгкое огнестрельное оружие	0
Меч, тяжёлое огнестрельное оружие	+1

При использовании огнестрельного оружия добавьте ещё +2, если персонаж стреляет в упор.

Сверхъестественные существа обычно имеют очень высокие модификаторы урона, обусловленные их природой.

Персонажи не могут тратить пункты из запаса боевых способностей, чтобы улучшить результат проверки, определяющей урон.

Урон вычитается из запаса **здоровья** противника. Когда показатель **здоровья** сражающегося падает до 0 или ниже, это оказывает на него пагубное воздействие: от слабости и незначительных ран до беспомощности и смерти.

В отличие от других состязаний, участники сражения не «проигрывают», когда не получают нужный результат на кубике. Вместо этого они оказываются вынуждены выйти из боя, будучи серьёзно раненными или без сознания.

Сражения с большим числом участников

Сражение становится более хаотичным, когда в нём участвуют две группы или когда группа нападает на одиночную цель. Если одна группа нападет на другую внезапно, напавшие из засады ходят перед теми, кого они застали врасплох. В противном случае порядок хода определяется по схеме:

Потасовка: если у любого персонажа игрока рейтинг **драки** больше или равен рейтингу **драки** любого из персонажей банды противников, сыщики действуют первыми.

Перестрелка: если у любого персонажа игрока рейтинг **стрельбы** больше или равен рейтингу **стрельбы** любого из персонажей банды противников, сыщики действуют первыми.

Перестрелки могут закончиться потасовками, но это не меняет уже установленного порядка действий.

Изнеможение, ранения, смерть

В отличие от большинства способностей, запас вашего **здоровья** может опуститься до нуля и ниже. Когда такое происходит, персонаж должен пройти **проверку на потерю сознания**. Вы бросаете кубик, уровень сложности соответствует абсолютному значению вашего текущего запаса **здоровья**¹. Вы можете собраться с силами и остаться в сознании, добровольно уменьшив запас **здоровья** на выбранное вами количество пунктов. За каждый пункт, который вы тратите, добавьте 1 к результату броска кубика. Сложность проверки на потерю сознания зависит от вашего запаса **здоровья** до того, как вы его уменьшаете.

*Элам Стоукс убежал от сектантов через холл роскошного многоквартирного дома. Они настигли его и ранили гарпуном, уменьшив его запас **здоровья** до -2. Элам из всех сил старается сбежать, иначе его сожрут. Поэтому он должен остаться в сознании. Абсолютное значение запаса **здоровья***

[1] То есть отрицательное значение здоровья в данном случае расценивается как положительное. Например, если запас здоровья равен -3, то вы проходите проверку с уровнем сложности 3 и т.п.

Внезапная атака

Персонажи игроков могут растеряться, когда они внезапно оказываются в опасности. Чтобы избежать этого, пройдите проверку **слежки**. Базовая сложность проверки равна 4, к этому добавляется **модификатор скрытности** противника. Персонажи игроков могут внезапно напасть на персонажей ведущего, если успешно пройдут проверку **проникновения** или **слежки**. Базовая сложность проверки равна 4, к этому прибавляется **модификатор бдительности** противника. Для персонажей, которых застали врасплох, сложность применения всех общих способностей увеличивается на 2, когда речь идёт о любых действиях, которые они бы не приняли сразу же по обнаружении засады. Во время сражения сложность увеличивается только на время первого раунда.



Элама равно 2, соответственно, сложность проверки также будет равна 2. Он решает потратить ещё 2 пункта здоровья, и рвануть из последних сил к вращающимся входным дверям. Это улучшит результат броска на 2. Он получает на кубике 6, и конечный результат равен 8. Эламу удастся убежать, но теперь запас его здоровья равен -4.

Отрицательный запас здоровья

Если ваш запас здоровья падает от 0 до -5, вы ранены, но ваши неглубокие раны и синяки скоро пройдут. Тем не менее, боль вас отвлекает, и вы не можете тратить пункты запаса исследовательских способностей, кроме того, уровень сложности всех проверок и состязаний, включая **стойкость** ваших врагов, увеличивается на 1. Персонаж со способностью **первая помощь** может выручить вас, потратив пункты из запаса способности. За каждый потраченный пункт **первой помощи** раненый получит 2 пункта здоровья. Если же персонаж оказывает **первую помощь** себе, то за каждый потраченный пункт **первой помощи** он получит только 1 пункт здоровья. Врач может восстановить запас здоровья только до того уровня, что был перед инцидентом, в котором персонаж получил последние ранения. Кроме того, медик должен иметь возможность обработать ваши раны, не отвлекаясь ни на что другое.

Если ваш запас здоровья падает от -6 до -11, вы серьёзно ранены. Вы должны пройти проверку на потерю сознания. Независимо от того, остаётесь ли вы в сознании, вы больше не можете сражаться. Пока вам не окажут первую помощь, вы будете терять по 1 пункту здоровья каждые полчаса. Персонаж со способностью **первая помощь** может стабилизировать ваше состояние, осуществив проверку соответствующей способности со сложностью 3. Но он уже не сумеет восстановить ваш запас здоровья.

Даже после того, как вам окажут первую помощь, вам необходимо ехать в больницу или другое подобное место и пробыть там несколько дней. Сколько дней вам предстоит провести в отрыве от расследования, определяется уровнем падения вашего запаса здоровья (т.е., если ваш запас здоровья упал до -8, вы проведёте в больнице 8 дней). Когда вас выпишут, ваш запас здоровья будет равен половине максимального значения. На следующий день он полностью восстановится.

Если ваш запас здоровья упал до -12 или ниже, вы мертвы. Вам предстоит придумать нового персонажа, который придёт на смену погибшему.



Сражение без наличия необходимых знаний и умений

При отсутствии у персонажа навыка **стрельбы**, — его вовсе не бросает в дрожь при виде огнестрельного оружия. Любой может схватить пистолет и разрядить его в сторону врага. Персонаж без навыка **драки** не проигнорирует висящий на стене пожарный топор, когда вокруг рекой льётся кровь. Тем не менее, такие персонажи будут обращаться с оружием неумело и неуверенно. Использование оружия (включая кулаки и ноги) без наличия нужной способности налагает следующие ограничения:

- вы наносите урон с модификатором -2
- вы объявляете, какое действие ваш персонаж намерен совершить, в начале каждого раунда и не можете изменить решение, даже если ситуация меняется
- вы действуете последним в каждом раунде
- если вы используете огнестрельное оружие, то 1 на кубике означает, что вы случайно выстрелили в себя или кого-то из членов команды, которого выберет ведущий или случай. При это вы наносите обычный урон (с учётом модификатора -2).

*На Стига в его собственном номере мотеля напало омерзительное когтистое существо, покрытое мокрой от слизи шерстью. Оно набрасывается на Стига, принуждая его вступить в ближний бой, для которого нужна способность **драки**. Ведущий говорит, что нападающим является монстр, так как он появился из ниоткуда и атаковал спящего сыщика. У этого существа рейтинг и запас **драки** равны 12, рейтинг и запас **здоровья** 10, **стойкость** 4 и модификатор урона +2. Рейтинг **драки** Стига равен 10, но запас пунктов всего 6. Рейтинг **здоровья** 12, пунктов **здоровья** осталось 8, **стойкость** 4. Стиг безоружен, поэтому его модификатор урона -2.*

*Ведущий тратит 2 пункта из запаса **драки** монстра, который теперь равен 10, и получает на кубике 2. С учётом потраченных пунктов конечный результат равен 4, и этого достаточно, чтобы пробить **стойкость** Стига. После этого ведущий кидает кубик для определения урона, нанесённого этим существом. На кубике выпадает 4, с учётом модификатора конечный урон равен 6. Острые когти монстра глубоко впиваются в обнажённый торс Стига, его запас **здоровья***





падает с 8 до 2. Стиг в ужасе кричит, надеясь, что его услышат коллеги, спящие в соседних комнатах.

Он молотит по монстру кулаками, сжатыми так сильно, что костяшки белеют. Игрок Джастин, чьим персонажем является Стиг, тратит 3 пункта, уменьшая запас пунктов **драки** с 6 до 3. Он получает на кубике 3, конечный результат равен 6 — этого более чем достаточно, чтобы пробить **стойкость** существа. Затем Джастин получает 5 при определении нанесённого урона. С учётом модификатора —2 окончательный урон равен 3. Запас пунктов **здоровья** монстра падает с 10 до 7.

Монстр отвечает на эту атаку и пытается вспороть Стигу животом, чтобы добраться до его печени. Ведущий тратит ещё два пункта **драки**, уменьшая запас с 10 до 8. Бросок удачный, выпало 5, конечный результат равен 7. Последующий бросок урона равен 2, с учётом модификатора урон равен 4. **Здоровье** Стига падает до —2. Он ранен, и уровень сложности всех проверок увеличился для него на 1, включая **стойкость** соперника, которая теперь равна 5. Он должен также пройти проверку на потерю сознания со сложностью 2, так как абсолютное значение его запаса **здоровья** равно 2. Он получает 3 на кубике и остаётся в сознании.

Теперь очередь Стига бить. Джастин тратит 2 пункта, в запасе у него остаётся 1 пункт **драки**. Он получает на кубике 2, в итоге результат равен 4. До того, как его ранили, этого было достаточно, но теперь ему всё даётся сложнее. Он пытается выдавить этой твари глаза, но у него нет сил, чтобы оказать монстру серьёзное сопротивление.

Существо снова атакует, ведущий тратит ещё 2 пункта из запаса **драки**, теперь запас равен 6. Он получает 5 на кубике, суммарный результат равен 7 — этого достаточно, чтобы нанести Стигу повреждения. Проверка урона даёт 3, с учётом модификатора — 5. Монстр запускает свои когти во внутренности жертвы, запас её **здоровья** падает до —7. Стиг серьёзно ранен и поэтому не может продолжать сражение. Это выводит детектива из схватки. Он должен пройти проверку на потерю сознания со сложностью 7, равной абсолютному значению его запаса **здоровья**. Стиг мог бы сделать над собой невероятное усилие, потратив ещё пункты **здоровья**, чтобы попытаться остаться в сознании, но решает всё-таки сохранить запас **здоровья**. Нет смысла проходить проверку, которая заведомо не будет пройдена. Стиг отключается.

Если бы он был не только без сознания, но и один в здании, монстр наверняка прикончил бы его, разорвав на части. К счастью для Стига, его друг Митчелл Блант примчался к нему на помощь и выбил дверь номера. Запас пунктов драки у существа равен 6, и оно не хочет сталкиваться со здоровым врагом. Пока Блант пытается оценить происходящее, монстр удирает через окно и исчезает в ночи, оставляя после себя только отвратительную вонь.

*Стиг серьёзно ранен и может умереть, если его состояние не стабилизируется. К счастью, у Митчелла Бланта есть навык **первой помощи**, и он может остановить кровотечение. Теперь Стига ждёт долгое восстановление в больнице.*

Раунды

Время, необходимое для того, чтобы все персонажи в соответствии с порядком хода совершили какие-либо действия по одному разу, называется раундом. Когда заканчивается один раунд, начинается следующий.

В рамках каждого раунда первыми ходят или персонажи игроков, или их соперники в зависимости от установленного порядка действий. Затем ходит противоположная сторона. Порядок ходов не меняется от раунда к раунду.

В течение той части раунда, когда ходят персонажи игроков, каждый из них совершает какое-либо действие в порядке расположения игроков за столом, слева направо. Очередность не нужна, когда в сражении участвует (или остаётся после нескольких раундов) только один персонаж игрока.

Враги сыщиков в свою очередь атакуют персонажей игроков. Порядок их действий определяется ведущим. Когда несколько врагов нападают на одного персонажа-сыщика, ведущий определяет очередность их действий удобным для себя способом, обычно в соответствии со своими записями. Порядок действий врагов может меняться от раунда к раунду, но порядок ходов игроков всегда остаётся неизменным.

Некоторые сверхъестественные существа могут атаковать несколько раз за раунд. Они предпринимают несколько атак сразу и могут либо распределить их между персонажами, находящимися рядом, либо сосредоточить их на одной цели. Ведущий распределяет эти атаки, как ему удобнее, но они должны быть произведены в части раунда, отведённой нападению врагов. Обычно проще всего атаковать несколько персонажей

Одна пушка, два соперника

Если ваш противник держит пистолет или ружьё со взведённым курком, и вы находитесь друг от друга на расстоянии больше двух метров, он может разрядить в вас всю обойму до того, как вы к нему подобрётесь, и серьёзно вас ранить. Урон наносится автоматически. Противник бросает кубик, и результат броска утраивается. Да-да, утраивается. Причём после того, как были учтены все модификаторы урона. Поэтому мало кто рискнёт броситься на вооружённого противника с голыми руками.

Если у вашего противника есть пистолет, но он не держит его наготове, вы можете ринуться к нему и попытаться вырвать оружие из его рук. Если у него есть оружие, но он не заметил вашего присутствия, вы также можете попытаться наброситься на него. Между персонажами начинается состязание в драке, которое решит, у кого из них останется пистолет и кто будет стрелять. Победитель бросает кубик для определения урона, нанесённого проигравшему, при этом учитывается модификатор урона огнестрельного оружия и модификатор выстрела с близкой дистанции +2.

Если вы бросаетесь на соперника с незаряженным ружьём, то он может использовать ружьё как тяжёлую дубинку.

72

сразу, начиная с первой жертвы и дальше в зависимости от расположения игроков за столом.

Когда наступает очередь персонажа совершать какое-либо действие, он может атаковать любого противника в зоне действия своего оружия.

Монстры могут потратить свои действия на то, чтобы нанести дополнительный урон беспомощным или раненым жертвам вместо нападения на новых соперников. В таком случае они автоматически наносят урон выбранной цели. Люди, способные на настоящие зверства и безумства, могут вести себя в бою подобным образом.

Персонажи, присоединившиеся к сражению после его начала, действуют последними. Если несколько персонажей присоединяются к битве в один и тот же раунд, ведущий определяет их очередь по указанным выше правилам.

Сражение продолжается до тех пор, пока одна из сторон не сдаётся или не убежит, или пока все участники сражения, выступающие на одной стороне, не потеряют сознание, будут ранены или по другим причинам не смогут продолжать драться.

Броня

Броня может уменьшать повреждения от определённых видов оружия. Если вы в броне, защищающей от оружия нападающего, вы сокращаете количество пунктов урона на определённое число и уже затем узнаете, насколько снизится ваш запас здоровья. Лёгкая броня как у полицейских, например, уменьшает наносимый вам урон на 2 пункта, если вас атакуют с применением огнестрельного оружия, и на 1 пункт, если нападающий вооружён холодным оружием (ножом, мечом, мачете). Броня военного класса уменьшает урон от огнестрельного оружия на 3 пункта.

В Митчелла выстрелил уличный хулиган, работающий, сам того не зная, на эзотерристов. Ведущий получает на кубике 3, к этому добавляется 1 пункт за высокое качество огнестрельного оружия нападавшего, т.е. общий урон равен 4. На Митчелле лёгкая броня, уменьшающая полученный урон на 2 пункта. Запас здоровья Митчелла снижается с 6 до 4.

Мало того, что в лёгкой броне жарко и тесно, некоторым может показаться, что вы нарываетесь на неприятности. Все эти неудобства становятся ещё очевиднее, если вы решите надеть военную броню. Сыщики не могут просто разгуливать по городу в броне без того, чтобы привлечь внимание местных отрядов спецназа. Но тяжёлое оружие и броня могут оказаться полезными в секретных миссиях, проходящих вдали от любопытных глаз.

Описывая высокую эффективность современных бронежилетов против огнестрельного оружия, мы основывались на том, что видим в фильмах и сериалах про полицейских. При этом мы не утверждаем, что используемые нами правила соответствуют реальности. Правила также отдают

Расположение
за столом и очерёдность
Правила предлагают очерёдность хода игроков, основанную на их расположении за столом, потому что её проще запомнить и применять. Если игрокам действительно важно, какой из их персонажей будет ходить первым, им следует поменяться местами и сесть таким образом, чтобы слева сидел игрок с наивысшим рейтингом драки или стрельбы, справа — с самым низким. Если у двух и более игроков рейтинги одинаковы, учитываются запасы пунктов способностей, при равенстве запасов игроки бросают кубики. Подсказка: игроки обычно не придают этому настолько большого значения.



предпочтение сражениям на ближних дистанциях, которые более соответствуют жанру ужасов, чем перестрелки. Ведущий, использующий правила СЫЩИКа для более реалистичной игры, может по своему усмотрению снизить эффективность бронежилетов против огнестрельного оружия.

У монстров, как правило, высокий уровень брони. Например, они покрыты прочной шкурой, хитином, и их чудовищное тело может выдерживать больший урон. Большинство таких тварей более устойчивы к огнестрельному оружию, чем к сильным ударам, наносящим колотые или рваные раны.

Укрытие

Как правило, в перестрелке сражающиеся стороны будут искать какое-нибудь укрытие, прятаться за стенами, мебелью и т.д., подвергая себя опасности только на несколько секунд, чтобы выстрелить в противника. В правилах СЫЩИКа рассматриваются три типа укрытий.

- **Без укрытия:** между вами и противником, стреляющим в вас, нет никаких преград. Ваша **стойкость** уменьшается на 1.
- **Частичное укрытие:** вы наполовину открыты. Ваша **стойкость** остаётся неизменной.
- **Полное укрытие:** вы полностью защищены от пуль кроме тех моментов, когда вы выглядываете из укрытия и стреляете в ответ. Ваша **стойкость** увеличивается на 1.

Боеприпасы

Правила Эзотерристов не уделяют особого внимания всевозможным сложностям при использовании огнестрельного оружия, характерным для большинства современных ролевых систем (вы можете найти детальные описания ведения боя в **Справочнике эзотерристов**). Например, персонажам нужно перезаряжать оружие только в самые драматические моменты. В противном случае считается, что они могут менять обоймы или заряжать револьверы между выстрелами.

Когда перезарядка оказывается действительно важным действием в сцене, ведущий может назначить игрокам проверку **стрельбы** со сложностью 3, чтобы они смогли быстро заменить обойму. Персонажи, провалившие проверку, не смогут стрелять в этот раунд.

Отбившийся от своих коллег раненый Митчелл забирается в заброшенный дом, чтобы отсидеться там. К несчастью для него, в доме живут монстры, которых называют чудиками. Ведущий решает, что ограничение боеприпасов у Митчелла добавит драматизма этой сцене, и говорит, что у сыщика осталось четыре патрона в Глоке и всего одна запасная обойма. Он планирует натравить на сыщика чудиков и устроить проверку стрельбы для быстрой перезарядки.

Дистанция

В перестрелке влияние дистанции сведено к минимуму и практически не ощущается. Из пистолетов и револьверов можно прицельно стрелять с расстояния до пятидесяти метров, из ружья или винтовки — до ста метров.

Оружие самообороны

В системе СЫЩИК оружие самообороны менее опасно и не выведет противника из строя быстрее, чем холодное или огнестрельное оружие. В противном случае, персонажи игроков бросались бы на своих врагов с голыми руками и убивали их на раз-два. А это неинтересно с точки зрения истории и выбивается из жанра. Поэтому электрошокеры и травматические пистолеты менее эффективны в игре, чем в реальной жизни.

Без электрошокеров (необязательное правило)

Хотя электрошокеры существуют и применяются в мире Эзотеррористов, детективы из ОУ ими не пользуются. Несколько несчастных случаев, в которых жертвы умирали от сердечных приступов из-за слишком сильного удара током, стали причиной ужесточения ограничений по вооружению сыщиков. В других случаях электрошокеры «подпитывали» монстров. Это касается применения электрошокеров в мире игры. В реальной жизни это травматическое оружие может спасти вам жизнь. Но, так как использование оружия самообороны сделало бы сцены схваток короткими и скучными, в большинстве произведений авторы дают их только плохим парням и их приспешникам, а главные герои электрошокерами не пользуются. Не слишком кровожадные персонажи используют захваты, удары и/или угрозы, в том числе применения оружия, чтобы сломить упрямого подозреваемого. Кроме того, это оружие неэффективно против большинства сверхъестественных существ.

Проверки самообладания

Даже некоторые обыденные явления могут выбить у персонажа почву из-под ног. Каждая жестокая схватка подвергает вас риску посттравматического стрессового расстройства. А любая встреча со сверхъестественным грозит обернуться нервным срывом и потерей связи с реальностью.

Когда какое-либо событие угрожает вашей ранимой психике, пройдите проверку **самообладания** со сложностью 4. При провале вы теряете некоторое количество пунктов из запаса **самообладания**. Это количество зависит от конкретной ситуации. Как и в случае со всеми другими проверками общих способностей, вы можете потратить несколько пунктов из запаса **самообладания**, чтобы улучшить результат броска кубика. Тем не менее, не стоит тратить больше пунктов, чем вы потеряете в случае провала.

Пусть игроки решают

В некоторых случаях ведущий может договориться с игроками. Пусть игрок сам определит, насколько серьёзным испытанием для **самообладания** его персонажа окажется то или иное событие. Когда происходит что-то, угрожающее психическому здоровью персонажа, игрок решает, насколько она пугающая. Обычно это ведёт к более существенным потерям **самообладания**.

Наибольшая потеря пунктов **самообладания** соответствует самому жуткому событию в сцене. Пункты, потраченные на улучшение результата броска, тоже считаются потерянными.

Ведущий решает, какие именно события могут стать причиной потери **самообладания**. Приведённые в этой главе примеры помогут сориентироваться. Некоторые особо ужасные монстры вызывают более существенные потери **самообладания**, чем обычно, когда ваш персонаж видит их издалека, видит их вблизи, видит свои внутренности в их когтях.

Проверка **самообладания** осуществляется следующим образом:

Текущий запас пунктов самообладания Стига равен 8. Он наблюдает за одним фермером в надежде найти новые улики. Вдруг он замечает размытый, непохожий на человеческий силуэт с помощью прибора ночного видения.



*Стигу предстоит пройти проверку **самообладания** со сложностью 4 как при проверке любой другой способности. Джастин уверен, что эта фигура вдалеке не вызовет ничего большего, чем лёгкое замешательство, и решает потратить всего 1 пункт из запаса перед броском. К несчастью, он получает на кубике 1, общий результат равен 2, и этого недостаточно, чтобы преодолеть сложность 4. Проверка не пройдена, и Стиг теряет 3 пункта **самообладания**. Учитывая, что ещё 1 пункт Джастин потратил перед броском, запас **самообладания** его персонажа теперь равен 4.*

Происшествие	Потеря самообладания
На вас нападает человек с явным намерением нанести вам серьёзные ранения	2
Вы попали в ДТП или аварию на транспортном средстве и подвергаетесь риску получить ранение	2
На вас нападает человек с явным намерением убить вас	3
Вы видите какое-то сверхъестественное существо издалека	3
Вы видите какое-то сверхъестественное существо вблизи	4
Вы становитесь свидетелем особо жестокого убийства или ужасной аварии	4
Вы узнаете, что вашего друга/подругу или возлюбленного/возлюбленную жестоко убили	4
Вы находите тело вашего друга/подруги или возлюбленного/возлюбленной	6
На вас нападает монстр	7
На ваших глазах убивают вашего друга/подругу или возлюбленного/возлюбленную	7
На ваших глазах убивают вашего друга/подругу или возлюбленного/возлюбленную с особой жестокостью	8





Персонажи проходят проверку один раз в сцену.

*Стиг и его коллега Кэйси пробираются по затопленному подвалу в поисках улик. Вдруг из воды прямо перед ними появляются ожившие мертвецы и нападают на сыщиков. Стиг справляется с монстрами, но они успевают вспороть живот Кэйси и запустить свои гниющие руки в её внутренности. Детектив Стиг проходит проверку **самообладания**, и при провале он потеряет 8 пунктов из запаса, так как это событие — самое страшное из всего, что могло с ним произойти.*

Если игроки хотят сделать игру более насыщенной, ведущий может иногда повышать или понижать сложность проверок **самообладания** в зависимости от отношения персонажей к происходящему.

Персонажи, логически и рационально оценивающие какое-либо событие, проходят проверку со сложностью 3, особо впечатлительные — со сложностью 5. Персонаж, который не только работает в ОВ, но также является хирургом или судмедэкспертом, пройдет проверку **самообладания** с пониженной сложностью, если наткнется на труп ужасно изувеченного человека. Опытный гонщик спокойнее отнесется к ДТП. Но сложность не изменяется ни для кого из персонажей, когда они сталкиваются с монстрами.

Потеря самообладания

Как и запас здоровья, запас **самообладания** может опускаться ниже 0.

Если запас вашего **самообладания** падает от 0 до -5, вы потрясены. Сложность всех проверок общих способностей увеличивается на 1, и вам тяжелее применять исследовательские способности. Если вы хотите потратить несколько пунктов из запаса какой-то исследовательской способности, пройдите проверку со сложностью, равной абсолютному значению вашего текущего запаса **самообладания** (т.е. если ваш запас **самообладания** равен -3, сложность будет равна 3 и т.д.). Вы можете взять себя в руки и попытаться преодолеть свой стресс, потратив ещё какое-то количество пунктов из запаса **самообладания**. За каждый потраченный пункт прибавьте 1 к результату броска кубика. Сложность проверки при этом соответствует абсолютному значению запаса пунктов **самообладания**, который был у персонажа до того, как вы потратили дополнительные пункты. Если проверка пройдена успешно, вы можете потратить пункты из запаса исследовательской способности.

Если ваш запас самообладания падает от -6 до -11, вы получаете психическое заболевание. Ваше психическое заболевание остаётся с вами даже после того, как запас самообладания восстановлен до нормального состояния. Подробности см. ниже. Вы также продолжаете пребывать в состоянии шока. Кроме того, ваш персонаж теряет один пункт рейтинга самообладания, и восстановить его нельзя. Единственным способом вернуть предыдущее значение рейтинга — это купить недостающие пункты с помощью пунктов опыта.

Если ваш запас самообладания падает ниже -12, вы неизлечимо безумны. Вы можете напоследок совершить какую-нибудь сумасшедшую выходку, которая должна быть либо губительно геройской, либо просто губительной. Или вы можете заставить вашего персонажа нести бессвязный бред. Если ваш персонаж пережил безумное путешествие к берегам бессознательного, его размещают в безопасном психиатрическом центре Ordo Veritatis, после чего его никто больше не увидит. Пора создавать нового героя.

Психические заболевания

Если происшествие, вызвавшее у вашего персонажа психологическую травму, не было сверхъестественным, он страдает от посттравматического стрессового расстройства. Персонажа преследуют сны о случившемся, он находится в напряжении целыми днями, и нервы его на пределе, как будто он ждёт, когда кошмар случится снова. Каждый раз, когда сыщик видит или слышит что-то, что напоминает ему о произошедшем, он должен пройти проверку самообладания со сложностью 4, или он впадёт в ступор. В таком оцепенении персонаж не может совершать никаких действий в течение 15 минут, и после этого он ещё сутки будет потрясён (см. выше).

Обязательная оговорка

В игре психические заболевания рассматриваются так же, как в популярных произведениях, особенно в жанре ужаса. Не стоит соотносить игровые психические расстройства с настоящей психологией и психотерапией. Мы ни в коем случае не хотим проявить какое-либо неуважение к людям, страдающим психическими заболеваниями в реальной жизни. Мы понимаем, что с точки зрения людей, которых этот вопрос волнует, манера обрисовывать сумасшествие в жанре хоррор является нереалистичной, неприятной и удручающей.



Медицинские тесты на выявление наличия посттравматического синдрома не уменьшают количество пунктов в запасе **самообладания**.

Если психическое заболевание вызвано столкновением со сверхъестественным, у вашего персонажа могут возникнуть различные психические отклонения. Ведущий кидает кубик по нижеприведённой таблице или выбирает расстройство, основываясь на обстоятельствах, при которых оно появилось. Затем игрок выходит из комнаты, а ведущий и другие игроки сообща решают, как усилить его чувство потерянности и дезориентации.

- **Бредовые идеи.** Ведущий и остальные игроки решают, какая часть реального мира оказывается неправдой. И всегда была неправдой. Например, белок не существует. Или Фольксвагенов, или апельсинового сока. Может, Джона Леннона не убивали, а, может, он никогда и не рождался. Персонажи игроков и ведущего отрицают существование выбранного предмета, человека или события.
- **Мания убийства.** Ведущий уводит игрока и сообщает ему, что его персонаж знает, что один из других персонажей игроков — монстр, и также понимает, как его можно убить.
- **Мания величия.** Когда персонаж проваливает проверку одной из своих способностей в особо драматической ситуации, ведущий говорит, что его попытка оказалась успешной, затем просит игрока покинуть комнату. После это ведущий рассказывает другим игрокам, что на самом деле произошло, и зовёт страдающего манией обратно.
- **Раздвоение личности.** В стрессовых ситуациях, другой игрок получает контроль над персонажем, говорит и действует от его лица, как будто это абсолютно другой человек.
- **Паранойя.** Остальные игроки должны сделать бесстрастные лица, когда игрок, персонаж которого страдает паранойей, возвращается. Время от времени они будут обмениваться между собой записками, подавать знаки ведущему, использовать бессмысленные слова как пароли или обсуждать что-то важное, о чём персонаж-параноик не догадывается.
- **Селективная амнезия.** Остальные игроки договариваются, что в мире игры произошло какое-то событие, о котором персонаж забыл. Например, он был женат или убил кого-то, или под псевдонимом написал книгу, которая стала бестселлером. Каждый персонаж, которого он встречает, упоминает этот новый факт из его жизни, о котором он сам ничего не знает.



Оказание психологической помощи

Персонаж со способностью **ободрение** может потратить пункты из запаса этой способности, чтобы помочь другому персонажу и восстановить его запас **самообладания**. За каждый потраченный пункт **ободрения** пациент получает 2 пункта **самообладания**.

Если персонаж ведёт себя странно или буйно из-за своего психического расстройства, другой персонаж может потратить 2 пункта из запаса **ободрения**, чтобы его временно успокоить. До конца текущей сцены персонаж с психическими отклонениями будет вести себя рационально.

Игры разума

Психическое заболевание может быть вылечено после долгого наблюдения и ухода с применением способности **ободрение**. В начале каждого сценария в сцене пролога, предвещающей основные действия, персонаж, оказывающий помощь психически больному, проходит проверку **ободрения** со сложностью 4. После трёх последовательных успешно пройденных проверок и трёх следующих друг за другом сценариев, в которых запас пунктов **самообладания** психически больного персонажа остаётся положительным,



персонаж излечивается. Тем не менее, если персонаж снова начинает страдать каким-либо психическим расстройством, к нему снова возвращается его старое заболевание. Полное излечение от вернувшегося психического отклонения становится невозможным.

Успешная проверка **ободрения** в течение сценария помогает улучшить состояние больного, лечение подавляет симптомы заболевания до тех пор, пока пациент не потеряет ещё несколько пунктов из запаса **самообладания**.

Восстановление запаса

Пункты, потраченные из запасов различных способностей, восстанавливаются по-разному в зависимости от их важности для повествования.

Запасы исследовательских способностей восстанавливаются только после завершения дела, вне зависимости от того, сколько прошло времени в игровом мире. Игроки, желающие более рационально использовать имеющиеся запасы, могут спросить, сколько обычно длится одно дело в реальном времени. Большинство игроков заканчивает одно дело за две-три встречи. Они могут решить, как им выгоднее расходовать пункты из запасов, основываясь на том, насколько быстро их группа обычно завершает расследование.

Ведущий особенно долгой игры, в которой расследование состоит из нескольких частей, может разделить повествование на главы и ввести в сюжет поворотные моменты, во время которых запасы исследовательских способностей восстанавливаются. Например, во время расследования, в ходе которого детективы путешествуют по всему земному шару и встречают пять отдельных групп Эзотерристов в различных странах, можно восстанавливать запасы исследовательских способностей после того, как сыщики расправятся с каждой из этих групп.

Запасы физических способностей **атлетики, вожделения, драки и стрельбы** полностью восстанавливаются по прошествии суток в игровом мире со времени последней траты пунктов. Запасы остальных общих способностей восстанавливаются после завершения дела, как и запасы исследовательских способностей.

Применение **ободрения** позволяет частично восстанавливать запас пунктов **самообладания** во время игры. Полное восстановление

происходит между делами и возможно, если персонаж проведёт какое-то время в спокойной обстановке с друзьями и любимыми, не занимаясь тёмными и опасными делами по поручению Ordo Veritatis. В серии игр, где повседневная жизнь персонажей является только фоном, восстановление автоматически происходит между историями.

Ведущий, который хочет добавить элемент мыльной оперы в игру и сделать акцент на том, что персонажам приходится балансировать между ежедневной обыденной жизнью и опасной работой на Ordo Veritatis под прикрытием, может усложнить этот процесс. В таких играх персонажам придётся изрядно потрудиться, чтобы их отношения с друзьями и любимыми оставались достаточно близкими и доверительными. Если персонажи не справляются с жизнью на два фронта, между играми запас **самообладания** не восстанавливается. В процессе создания персонажей игроки описывают в одном-двух параграфах предыстории друзей и возлюбленных своих героев и отдают на подтверждение ведущему.

Запас пунктов **здоровья** восстанавливается в течение игры — по 2 пункта за каждый день отдыха. Раненые персонажи восстанавливают запас здоровья с разной скоростью, находясь в больнице (см. стр. 68). Применение **первой помощи** может восстановить ограниченное количество пунктов запаса **здоровья** в течение одной игры.

Развитие персонажа

В конце каждого расследования каждый игрок получает по 2 пункта на приобретение и развитие способностей за каждую игровую встречу, в которой он участвовал (чаще всего расследование проходит в течение нескольких трёх-четырёхчасовых игр; если ваши встречи короче, можете изменить количество выдаваемых пунктов соответственно). Игроки, персонажи которых погибли в ходе расследования, получают пункты развития только за игровые встречи с участием новых, выживших персонажей.

Эти пункты можно потратить на развитие исследовательских или общих способностей. Вы можете развить имеющиеся способности или приобрести новые. Для сохранения правдоподобности можете считать, что новые способности на самом деле были у вашего персонажа всё время, но он начал ими активно пользоваться совсем недавно.

Что представляют собой пункты запасов?

Пункты запасов способностей — абстрактное понятие, определяющее, как именно каждый персонаж может получить свой шанс выйти на передний план в общей картине. Если ты делаешь что-то выдающееся, ты тратишь маленький кусочек того времени, в течение которого ты являешься главным действующим лицом. Более активные игроки потратят пункты запасов раньше, чем более сдержанные, если они не будут более тщательно выбирать моменты, когда стоит блеснуть своими знаниями и умениями.

Помните, что все персонажи — профессионалы своего дела. Рейтинг способности отражает ваш уровень компетентности. Даже когда вы израсходовали все пункты из запаса, у вас всё ещё есть возможность успешно пройти проверку, и вы всегда сможете найти информацию, необходимую для продвижения по сюжету.

Пункты из запасов не являются каким-то ресурсом или чем-то материальным в игровом мире. Игроки в курсе их наличия, но не персонажи. Незнание членов команды сыщиков о пунктах и запасах способностей сродни тому, как герои сериалов не замечают рекламных пауз, неписанных правил о том, как выстраивается сцена, и того, что события только накаляются.

Наиболее наглядно это видно на примере исследовательских способностей, которые являются основой игры. Восстановление запаса пунктов связано исключительно с технической стороной — с длительностью эпизода.

Тем не менее, если запас какой-то способности может расцениваться как некий ощутимый для персонажа ресурс, то и восстановление запаса происходит более реалистично с точки зрения игрового мира. Уменьшение количества пунктов **здоровья** ощутимо для персонажа и выражается в полученных им ожогах, порезах, боли и общей усталости¹. Запас пунктов **самообладания** менее ощутим, но может быть субъективно оценён через настроение и действия персонажа. Физические способности, зависящие от степени утомления организма и скорости реакции, рассматриваются с учётом требований реалистичности.

[1] Параметр **здоровья** нужен, чтобы правдоподобно отразить разнообразные физические опасности, которым может подвергнуться персонаж. Персонаж ведущего со **здоровьем** 1, даже являясь очень крутым парнем, будет выведен из строя после первого же удара, поскольку он не особо важен для повествования



Ordo Veritatis

Члены Ordo Veritatis называют себя последним рубежом защиты нашей реальности. Эта влиятельная всемирная тайная организация с огромными ресурсами и возможностями принимает в свои ряды сыщиков, психологов, разведчиков, специалистов по оккультным наукам и мировых лидеров в отчаянной попытке спасти людей от неизбежного ужаса Мира тьмы.

Основные задачи

Справочник эзотеррора — это книга, дополняющая основные правила и повествующая о работе Ordo Veritatis и методах расследования в форме выписок из секретных документов ордена. В этой главе мы поделимся с вами частью этой информации, но рассмотрим её с другой точки зрения. В этой главе, предназначенной в первую очередь для ведущих, вы найдёте пояснения к тому, как можно использовать информацию о работе ордена в вашей игре. Она дополняет главу из Справочника, но не заменяет её.

Используйте соответствующие разделы Справочника как раздаточный материал для игроков. Эта информация поможет им понять суть организации, отношение ордена к происходящему. Эти материалы помогут им сориентироваться в мире Эзотеррористов. Пусть увлечённые игроки прочитают Справочник целиком¹.

Основные положения

В этой части кратко изложены основные факты, касающиеся деятельности Ordo Veritatis.

Цель: помешать эзотеррористам — разнообразным оккультным сектам, количество которых велико и постоянно растёт. Их заигрывание с силами извне грозит уничтожить нашу цивилизацию, если не весь мир целиком.

Организация: Ordo Veritatis состоит из некоторого числа ячеек, сотрудники которых работают в группах и не пересекаются с коллегами из других подразделений. Так же устроена организация эзотеррористов, но в отличие от них, действия членов Ordo Veritatis согласовываются руководством,

[1] ... и обязательно купят его, — ведь часть прибыли от продаж книг идёт в Ordo Veritatis на закупку новых вертолётов, а то старые так часто взрываются!

и сыщикам помогает сеть снабжения. Разумеется, и работа руководства, и снабжение детективов осуществляются совершенно секретно.

Типы ячеек: в Ordo Veritatis есть два основных типа ячеек: следователи и Особые Боевые Подразделения (ОБП). Игроки основной серии историй, разворачивающихся в мире Эзотерристов, возьмут себе роли членов детективного отдела¹. За исключением специально оговорённых случаев, считайте, что вся информация в этой книге относится к сценариям, в которых вы играете детективов. Сыщики Ordo Veritatis работают и в ордене, и на обычных «мирских» должностях. Когда их присутствие не требуется ордену, они ведут свою обыденную жизнь. Сыщики могут быть полицейскими, журналистами, врачами, писателями, аналитиками разведывательных служб, преподавателями, исследователями... или даже профессиональными преступниками.

Следственные операции: стандартная следственная операция состоит из следующих этапов:

- *Новое дело:* сотрудники специального опорного пункта узнают о возможной операции эзотерристов.
- *Сбор команды:* руководитель операции выбирает ячейку сыщиков, наиболее подходящую для данного расследования. Члены команды, занятые своими повседневными делами, получают короткое послание, обычно состоящее только из названия места, куда им надо прибыть, и краткого описания мер предосторожности во время путешествия.
- *Инструктаж:* инструктор, всегда представляющий себя господином или госпожой Верити, собирает детективов на месте встречи, рассказывает им о задачах и возможных противниках, а также предоставляет им всю информацию, которую удалось получить в ходе первого этапа.
- *Расследование:* сыщики собирают улики и опрашивают свидетелей. Группа обрабатывает полученные сведения, идёт по следам и наконец раскрывает зловещий план эзотерристов.
- *Противостояние:* в ходе расследования сыщики могут столкнуться с враждебными действиями со стороны эзотерристов или их приспешников и должны быть к этому готовы.
- *Нейтрализация:* когда зловещий план раскрыт, сыщикам предстоит арестовать эзотерристов и убить призванных сектантами монстров.
- *Легенда:* работники отдела решают, как именно они объяснят общественности паранормальные явления, случившиеся в результате эзотеррора.

[1] Если хотите попробовать сыграть члена Особого Боевого Подразделения, используйте соответствующие правила из Справочника эзотеррора.

Этический кодекс: у отделов Ordo Veritatis строгий этический кодекс, отклонения от которого не только ставят под угрозу возможность организации справляться со своими задачами по всему миру, но также становятся причиной нарушения целостности защитного барьера между нашим миром и миром сверхъестественного. Убийство, например, разрешено только в немногих чётко оговорённых случаях. пытки, осуществляемые по указанию детективов или ими самими, всегда ослабляют защитный барьер.

Поддержание готовности: сыщики могут отходить от дел, если их психическое здоровье подорвано. Врачи Ordo Veritatis работают с детективами и помогают им восстановиться, смягчая психические последствия посттравматического синдрома или расстройств, вызванных столкновением со сверхъестественным.

Набор сотрудников: активный набор новых сотрудников позволяет компенсировать печально высокую смертность среди агентов Ordo Veritatis. Агентов, в чью память очень ярко впечатался момент их собственного появления в ордене, могут попросить помочь в поиске новых детективов.

Схема сценария

Текстовые блоки вроде этого описывают схемы сценариев, исходя из информации, которая даётся в этой и последующих главах. Если вы будете проводить игры по этим сценария, вы сможете почерпнуть подробности о мире прямо со страниц книги, а также показать их игрокам в рамках истории.

Новое дело

В игре оценка того, стоит ли Ordo Veritatis заниматься этим делом, обычно происходит за кадром и осуществляется в секретном месте одним из многочисленных персонажей будущего, которого персонажи игроков вряд ли когда-нибудь встретят. В этой части мы расскажем вам подробнее, как это происходит, и посоветуем, как время от времени вводить фрагменты этого сложного процесса в игру.

Опыт работы в поддержке

Игрок, который ведёт персонажа, имеющего рейтинг **бюрократии** выше чем 1, в течение любого сценария может заявить, что его персонаж некоторое время работал в опорном пункте Ordo Veritatis¹. Для этого персонажу надо потратить 2 пункта из запаса **бюрократии**, причём сделать это можно в любой момент.

[1] Расскажите об этой возможности игрокам, когда они приступят к созданию персонажей.

Операция: Чудесное спасение

Старшие штатные сотрудники редко занимаются полевой работой, так как их должность делает их первоочередной целью для агентов контрразведки эзотерристов, которые охотятся на членов Ordo Veritatis и его союзников. Включите этот момент в ваше расследование, посвятив одну игру тому, как некое паранормальное событие стало ловушкой для старшего штатного сотрудника, являвшегося постоянным членом группы. Пусть его схватят и допросят. Учтите, что игроки очень не любят, когда их персонажи попадают в плен. Обыграйте это одним из двух способов:

- **Отсутствующий игрок:** если игрок, персонаж которого является старшим штатным сотрудником, пропускает одну из игровых встреч, возьмите сценарий, в котором его персонажа взяли в плен, а цель его коллег – найти его и спасти, а также попутно разобраться с группой контрразведки эзотерристов.
- **Чудесное спасение:** составьте сценарий таким образом, чтобы старший штатный сотрудник оказался в плену, но ему представилась бы возможность сбежать. Лучше всего, если при этом он узнает что-то важное, что поможет победить плохих парней.

Если это происходит после первой встречи, игрок оговаривает, начал ли его персонаж работать в опорном пункте только что, или он уже какое-то время занимал эту должность, но решил упомянуть о ней только сейчас.

Выделите маркером **бюрократию** на вашем листе персонажа. Это будет напоминать вам о том, что герой имел опыт работы в отделе поддержки.

Такие персонажи достаточно свободно обращаются с протоколами и документооборотом головного офиса. Однако поскольку они могут быть пойманы и подвергнуты пыткам, они редко знают всё.

Определённые сведения доступны только старшим штатным сотрудникам опорных пунктов, которые также занимаются расследованиями. Персонажи с рейтингом **бюрократии** 3 и выше могут быть старшими штатными сотрудниками, если игрокам это интересно.

Если персонаж с опытом работы в опорном пункте поднимает рейтинг **бюрократии** на 1 или более после завершения дела, игрок может решить, что его персонажа повысили до старшего штатного сотрудника. Но это повышение ни в коем случае не является обязательным.



- Информация, доступная всем, кто работал или работает во вспомогательных отделах.
- Информация, доступная старшим сотрудникам с рейтингом **бюрократии 3**.
- Информация, доступная старшим сотрудникам с рейтингом **бюрократии 4** и выше.

Если игрок, который ведёт персонажа, работающего в опорном пункте, задаёт вопрос, ответ на который его персонаж может знать благодаря его статусу, вы, ведущий игры, должны ответить на этот вопрос. Если в ходе расследования затрагиваются эти сведения, поделитесь ими с игроком, не дожидаясь его запроса. Не используйте данные об Ordo Veritatis как ключевые улики, если ни у одного из персонажей нет достаточного опыта работы в опорном пункте¹.

Игроки могут обойти необходимость траты лишних пунктов, если прочитают соответствующие части из Справочника эзотерристов. Среди ведущих такой приём известен как поощрение ~~за выполнение домашнего задания~~, в смысле, за изучение мира игры. В таком случае персонаж, даже не обладая опытом работы в опорном пункте, может получить разрешение начальства на ознакомление с нужными разделами засекреченных документов.

[1] Такие ситуации будут возникать крайне редко, т.к. расследования, которые сыщикам предстоит провести, не подразумевают их тайного проникновения в собственный орден.

Жизнь на аналитической базе

- Аналитики Ordo Veritatis работают на секретных базах, разбросанных по всему миру.
- Эти опорные пункты, во-первых, хорошо засекречены и, во-вторых, защищены современными электронными охранными технологиями.
- Многие станции выглядят снаружи как грязно-серые, безликие офисные здания, расположенные где-нибудь в промышленном районе на окраине города.
 - За редким исключением они и изнутри выглядят так же. Агенты, которые ожидают увидеть величественное сооружение с приглушённым светом в духе голливудских шпионских триллеров, будут сильно разочарованы. Их ждёт угрюмое обшарпанное помещение, неотличимое от прочих серых архивных лабиринтов. Какое бы новое высокотехнологичное оборудование ни стояло на базе, оно прячется за ветхим безликим фасадом.
 - Изношенность и непримечательность здания выполняет важную функцию по защите от магии. Присутствие большого количества людей, знающих о Внешней тьме, само по себе является угрозой для защитного барьера. Разместив аналитических работников в самом унылом и скучном помещении из всех возможных, OV сохраняет их связь с миром и психическую стабильность, хотя обстановка и подавляющая. Это уменьшает воздействие на защитный барьер.
- Аналитики получают двухмесячный оплачиваемый отпуск за каждый месяц работы.
- Однако им приходится тратить часть отпускных на восстановление и поддержание их психологического здоровья, например, физические нагрузки, медитации, посещение выставок предметов искусства или создание чего-либо собственными руками.
- Аналитиков часто переводят с одной станции на другую для уменьшения угрозы массового психоза (прим.: вспышки массового безумия возникают, когда большие группы людей подвергаются воздействию Внешней тьмы. Помимо угрозы для опорных пунктов OV, эти вспышки равным образом представляют собой опасность и для некоторых эзотерристов. Каждый год массовые убийства и самоубийства, которые они совершают, итак истончают защитный барьер, а вспышки

массового безумия могут служить для того, чтобы проредить ряды оппонентов из других сект, избавляясь хотя бы от наиболее слабых.

- Аналитики добровольно проходят регулярные психиатрические проверки.
- Многие аналитики — в прошлом полевые агенты, которые не могут больше активно вести расследования из-за полученных физических или душевных травм.

Операция: Пробоина

Господин Верити поручает команде сыщиков попытаться установить взаимосвязь между серией на первый взгляд совершенно не связанных друг с другом убийств. Происшествия кажутся подозрительными работникам из отдела анализа средств массовой информации, потому что:

- все они были совершены в радиусе трёхсот километров от Гаррисберга, штат Пенсильвания;
- все они были совершены в течение трёх месяцев;
- убийцы ничего не помнят о совершённых преступлениях.

Некоторые детали напоминают прошлые дела по эзотеррору, но точных повторов нет. Если вы проводите серию игр, все эти преступления могут относиться к делам, которые персонажи игроков уже раскрыли. В любом случае, между делами не было практически ничего общего, помимо связи с заговором эзотерристов.

Зловещий заговор: каждым из убийц овладела бестелесная сущность из Внешней тьмы, которая проникла в наш мир через новейшее компьютерное оборудование, принадлежавшее ныне расформированной аналитической базе в Гаррисберге. Согласно протоколу ордена, их должны были уничтожить. Но подрядчик, который также занимался уничтожением важных данных ЦРУ, был недостаточно бдителен, и его ушлый родственник скрылся с несколькими вагонами электронного оборудования. К этому времени сущность, привлечённая психическими следами, оставленными в электронных схемах десятками встревоженных сотрудников опорного пункта, сумела соединиться с оборудованием. Каждый из убийц пользовался одним из этих краденых компьютеров дома или на работе. Сыщикам предстоит найти остальных обладателей проклятого оборудования, пока никто не успел воспроизвести жуткие убийства из давно закрытых дел.

- Такие аналитики находятся под самым пристальным наблюдением.
- Здания, в которых располагаются базы, постоянно меняются. Штаб оставляет очень небольшое количество станций на одних и тех же местах в течение продолжительного времени. Спустя какое-то время после начала работы станции, её закрывают, место расчищают, а персонал перераспределяют по другим базам.

Ресурсы и методы

Аналитики, оценивающие потенциально опасные случаи, получают информацию при помощи следующих методик:

- **Мониторинг средств массовой информации:** поиск общественно доступной информации по ключевым словам и перекрёстным ссылкам.
- **Просеивание электронного трафика:** поиск информации в перехваченных телекоммуникациях, телефонных разговорах, интернет-трафике по ключевым словам.
- **Слежка и прикрытие:** тайное наблюдение за деятельностью подозреваемого в пособничестве эзотерристам.
- **Доклады осведомителей:** получение сведений от информаторов, занимающихся их сбором. Далеко не все они в курсе исключительной значимости собранных ими слухов.

— МОНИТОРИНГ СМИ

- Как ни удивительно, простая статья, проскользнувшая в средствах массовой информации, может стать тем источником сведений, который приведёт к новому расследованию.
- Несколько, на первый взгляд, не связанных между собой и совершенно обычных сообщений в новостях после анализа при помощи специального программного обеспечения могут выявить потенциальный заговор эзотерристов.
- Первичная оценка полученных данных осуществляется не в опорном пункте, а оперативными сотрудниками, работающими изолированно по всему миру. Они изучают местные средства массовой информации, выбирают интересные статьи и сообщения, передавая их по тайным каналам в информационный центр.
- В этом центре отбирается информация, которая может включать в себе ссылки на деятельность эзотерристов,

потом эти сведения передаются в опорный пункт, где определяют необходимость полноценного расследования.

- Внимание ордена привлекают не только сверхъестественные происшествия. Эзотерристы извлекают выгоду из когнитивного диссонанса и вреда, причинённого в результате обычных преступлений, смертей и стихийных бедствий. Они пытаются при помощи вызванного происшествиями психического резонанса впустить в мир нечто потустороннее. Эзотерристы либо призывают существ из Внешней тьмы, либо создают шумиху вокруг выдуманного паранормального явления, которое позже может стать реальным.
- Катастрофические события, привлёкшие внимание всего мира, например, цунами в Японии в 2011-ом или авария на АЭС Фукусима-1 могут послужить причиной начала расследования без предварительного анализа информации.
- Естественно, группа эзотерристов в Японии спекулировала на страхе перед ядерным взрывом и негодовании халатностью и невнимательностью чиновников, вызванном катастрофой. Сектанты из всех сил усугубляли волнение жителей Японии и, пользуясь тем, что барьер временно истончился, попытались призвать существ из Внешней тьмы. OV направил команды сыщиков на поиски и уничтожение этих существ, не особо нуждаясь в дополнительном анализе новостей.
- Фильтрация и обработка сведений из средств массовой информации осуществляется компьютером под кодовым именем Дэбби Энн.
- Компьютер обрабатывает все сообщения, предоставленные аналитиками, работающими отдельно друг от друга, и присваивает им рейтинг важности.
- Иногда команда понимает, что взялась за безнадёжное дело. Как правило, это происходит в тех случаях, когда программа Дэбби Энн предоставляет сыщикам недостаточно информации.
- Все сообщения из средств массовой информации, представляющие интерес для OV, сначала рассматриваются старшим штатным сотрудником, который высказывает независимое мнение перед тем, как одобрить сбор команды для расследования, хотя полевые агенты могут думать, что всё происходит по-другому.

Операция: Обратный порядок

Операция, начатая после получения сведений от ничего не подозревающего информатора ордена, почти срывается, когда психически неустойчивый потенциальный эзотеррорист, взбешённый тем, что его не принимают в местную секту, отслеживает её членов и убивает их. Проблема в том, что на самом деле это была не секта, а отдел ордена, созданный для того, чтобы собрать всех потенциальных приспешников эзотеррористов и не дать им возможности присоединиться к врагам. Мистер Верити собирает команду сыщиков и ставит перед ними задачу скрыть все следы деятельности эзотеррористов или Ordo Veritatis от убийцы.

Зловещий заговор: рутинная работа становится для сыщиков игрой в кошки-мышки, когда появляются настоящие агенты эзотеррористов, чтобы провести своё собственное расследование. Поначалу они верят, что убитые сектанты были их коллегами, и хотят выяснить, кто именно был убит и чем они занимались, чтобы продолжить их дело. В то же время эзотеррористы усугубляют волнение общественности, вызванное серией убийств, тем самым ослабляя защитный барьер. Они надеются вызвать из Внешней тьмы монстра, который воплотит в жизнь местную легенду о Человеке-мотыльке.

Безнадёжное дело

В игровом мире безнадёжные дела (отчёты о расследовании деятельности эзотеррористов, которые ни к чему не привели или завели сыщиков в тупик, несмотря на многообещающее начало) встречаются с завидной регулярностью.

Это не значит, что вам следует подкидывать игрокам тупиковые дела. В хороших сериалах и книгах нет скучных эпизодов. Вы можете время от времени вскользь упоминать подобные дела, которыми персонажи «занимались» между настоящими делами:

«С тех пор, как закончилась операция «Мост на сваях», организация вызвала вас для расследования нескольких дел, которые зашли в тупик. Расследование, инициированное газетной статьёй о странном происшествии в Поркупайн, штат Южная Дакота, ни к чему не привело; ритуальное убийство в Паоле, штат Канзас, оказалось всего лишь слухом; члены ячейки эзотеррористов, которую вы преследовали, ускользнули от вас в Хомервилле, штат Джорджия. Вы начинаете думать, что стало как-то тихо... слишком тихо».

— ПРОСЕИВАНИЕ ЭЛЕКТРОННОГО ТРАФИКА

- С помощью своих многочисленных контактов в западных разведслужбах орден может получить доступ к огромному потоку частной информации, перехваченной Управлением Национальной Безопасности и подобными организациями в других странах.
- Получить доступ к информации просто. Самая тяжёлая работа начинается, когда из всего потока надо отсеять лишь специфические имена, фразы и цифры, которые дают понять, что деятельность эзотерристов снова представляет угрозу.
- Это задание поручается отделу аналитиков, работающих в опорных пунктах по всему цивилизованному миру.
- Этот отдел занимается исключительно просеиванием и анализом электронного трафика. Сотрудники отдела называют себя аналитиками Отдела просеивания электронного трафика или иначе ПЭТ-аналитиками.
 - В отличие от аналитиков, занимающихся обработкой данных из средств массовой информации, они не могут работать в одиночку, так как соглашения с разведслужбами требуют полной безопасности и секретности потока данных.
 - У любого старшего аналитика из Отдела просеивания электронного трафика должен быть высокий уровень доступа к данным разведслужб той страны, в которой он работает.
 - Программа, используемая для нахождения взаимосвязей между безобидными на первый взгляд фразами и выявления местонахождения групп Эзотерристов, называется САЛАМИС.
- Когда конечная цель расследования не вполне ясна, такое расследование называют разведывательной миссией (или, как говорят члены ордена, погоней за тенями), отправной точкой которой послужат найденные ПЭТ-аналитиками ключевые слова. Зачастую такие расследования ни к чему не приводят и являются лишь тратой времени. Иногда, благодаря подобным наводкам аналитиков, агенты оказываются в опасных для жизни ситуациях. Однако случается, что некоторые операции эзотерристов не сорвались бы, если бы ПЭТ-аналитики вовремя не обратили внимание на определённую информацию, полученную в результате тщательного просеивания электронного трафика.
 - Старшие аналитики Отдела просеивания электронного трафика не могут не персонифицировать САЛАМИС. Когда программа

выдаёт правильные рекомендации по расследованию, они утверждают, что у неё есть интуиция.

- К недовольству многих полевых агентов, большая часть наводок, полученных от ПЭТ-аналитиков, ведёт к продолжительной слежке, а не к немедленному началу активных действий.

— СЛЕЖКА И ПРИКРЫТИЕ

- Небольшая группа полевых агентов по всему миру работает в отделе ордена по слежке и прикрытию (СП).
 - Они наблюдают за людьми, чьи действия кажутся подозрительными, но пока ещё не представляют серьёзной угрозы.
- Это менее напряжённая чем в отделе расследований работа является достойной заменой для агентов, которые по состоянию здоровья или по семейным обстоятельствам должны отойти от активной службы.
- Вашего персонажа могут вызвать для нового расследования после того, как сотрудники отдела слежки и прикрытия доложат, что объект собирается начать операцию, цели которой пока неизвестны.
 - Если сотруднику из отдела слежки уже известны планы подозреваемого, расследование можно не проводить. На место отправляется группа из специального боевого подразделения, которая уничтожит врага и его приспешников.
- Агенты отдела слежки раскрываются в общении с сыщиками только в случае крайней необходимости. Ваши персонажи могут расследовать дело, началом которому послужил доклад службы слежки и прикрытия, и никогда не узнать об этом. Сыщик может разговаривать со свидетелем, который на самом деле является агентом отдела СП, и даже не догадываться об этом. Тем не менее, в соответствии с протоколом «Отвлекающий манёвр» агенты отдела слежки и прикрытия обязаны раскрыть свою личность, если сыщики начнут подозревать их или как-то иначе тратить драгоценное время, вмешиваясь в их дела.

— Доклады осведомителей

- Всемирная сеть информаторов направляет в орден отчёты, некоторые из которых могут послужить причиной сбора команды полевых агентов. К числу осведомителей относятся учёные, журналисты, сотрудники правоохранительных органов, правительственные чиновники и агенты разведки, а также представители разнообразных субкультур.

Операция: Младший джокер

Группа сыщиков пребывает в неизвестный офисный комплекс в промышленном районе города Ред-Дир, штат Альберта. Внутри заброшенного здания расположен опорный пункт ордена, занимающийся просеиванием электронного трафика. Так как Управление Национальной Безопасности США не имеет доступа к электронному трафику за пределами США, в Канаде эти функции выполняет аналогичная служба — Учреждение Информационной Безопасности (УИБ). Если базу обнаружат, и этот факт станет общеизвестен, то международный скандал неизбежен. Возможно, из-за этого орден даже лишится доступа к секретной информации по эту сторону границы.

Сейчас здание закрыто на вход и выход, а внутри заперты напуганные аналитики ПЭТ. САЛАМИС, по иронии судьбы очевидно, достиг того уровня развития, когда у него появился собственный разум и одержимость убийствами в придачу. Он захватил здание и собирается убить всех работников особо жестоким образом, одного за другим.

Зловещий заговор: на самом деле системы здания блокирует не САЛАМИС, а сущность, захватившая тело Деррика Уилкарда. В 1987 Уилкард практически разрушил барьер между мирами во время ритуала на Солт Спринг Айленд. Группа сыщиков из OV под предводительством офицера королевской канадской конной полиции Тима Нильсена помешала ему.

После того, как орден решил, что Уилкард больше не представляет угрозы для защитного барьера¹, его приговорили к пожизненному заключению в государственной тюрьме. Спустя какое-то время у Уилкарда диагностировали рак, и его отпустили на свободу. Он выследил Нильсена и узнал, что тот работает в офисном комплексе. Уилкард даже не подозревал, что Нильсен является членом OV. Он думал, что человек, из-за которого он попал в тюрьму, простой офицер полиции, ныне занимающийся бумагами. Уилкард провёл ритуал, в ходе которого сам погиб, а к своему трупу привязал Бестелесного.

Бестелесный быстро научился пользоваться различными технологическими новшествами и освоил компьютерные системы. Теперь он умеет достаточно, чтобы выдать себя за САЛАМИС. Если его быстро не остановить, он узнает о связи американского и канадского Управления Национальной Безопасности и раскроет всему миру действия агентов разведки ордена. Нужно понять, как работает ритуал Уилкарда, затем найти и уничтожить его труп.

[1] С точки зрения оккультной разведки шестидесятые годы были более безмятежным временем.



- Некоторые информаторы знают, что работают на ОВ, некоторые — нет. Последние думают, что собранные ими сведения предназначены правительству, группам по наблюдению или секретным обществам.
 - Некоторые информаторы даже полагают, что работают на эзотерристов, но, на самом деле, докладывают всё агентам ОВ, успешно выдающим себя за сектантов.
- Помимо основной задачи цель каждой полевой миссии — защита всех информаторов независимо от того, знают ли они, на кого работают. Информаторы часто становятся жертвами мести врагов ордена, когда сыщики срывают планы сектантов.

Сбор команды

У полевых агентов всегда при себе есть сверхзащищённые смартфоны, замаскированные под слегка старомодные устройства связи. В качестве приглашения приходит текстовое сообщение с прилагающимися

электронными билетами. Агенты должны срочно отложить все повседневные дела и немедленно проследовать по указанному адресу.

Согласно стандартному протоколу, агенты сначала тайно встречаются с остальными членами команды, затем в другом секретном месте — с господином или госпожой Верити. Когда требуется их помощь в уже начатом расследовании (*например, как в случае с операциями «Младший джокер» и «Стая леммингов», упомянутыми на страницах 98 и 101*) они приезжают сразу на место, и там их инструктирует мистер Верити.

Инструктаж

Группу каждый раз встречает новый господин или госпожа Верити¹.

- Господин Верити — один из старших сотрудников, который работает в ближайшем опорном пункте, или куратор, согласившийся на командировку.
- Не все старшие штатные сотрудники работают господином Верити.
 - Сотрудники, прикрытые которых перестало быть тайной, и которые могут находиться под наблюдением эзотерристов, считаются серьёзной уязвимостью в безопасности операции. Они никогда не занимаются полевой работой и даже простым инструктажем.
- Сотрудники ОВ проводят инструктаж лично; таким образом они передают информацию, которая является слишком важной, чтобы доверить её каким-либо средствам связи...
- ...и потому, что указания, данные устно, как правило: (1) проще понять и принять, (2) вызывают меньше разногласий и (3) не вызывают психологического дискомфорта.

В ходе инструктажа господин Верити раздаёт членам команды документы и удостоверения, которые могут им понадобиться. Когда новая личность сыщика существенна для успешного выполнения задания, ему также выдаётся детальная биография со всеми сведениями, необходимыми для правдоподобного исполнения этой роли. Если для выполнения миссии необходимо специальное оборудование или расходные материалы, господин Верити либо выдаёт всё сразу же, либо сообщает команде местонахождение хранилища и предоставляет сыщикам ключи или пароли доступа к нему.

[1] Исключение: если в ходе расследования понадобится «участие» господина Верити, например, при его похищении или убийстве. В таком случае ведущему имеет смысл установить связь героев с этим персонажем, представив его в нескольких предыдущих делах.

Операция: Стая леммингов

Сыщики становятся свидетелями захвата заложников в Ситизенс Банк и Нью-Тусоне, штат Аризона. Один из заложников — Фредерик О»Грэйди, сотрудник OV, занимающийся анализом СМИ. На плёнке видеокамер системы безопасности заснят один из грабителей банка. Это Фелиция Янс. В её досье сказано, что раньше она была членом связанного с эзотерристами культа и недавно сбежала из женской тюрьмы, расположенной неподалёку. Тот факт, что подозреваемая в пособничестве эзотерристам и аналитик из ордена оказались в одном банке, не может быть простым совпадением. Орден посылает на место преступления группу сыщиков, чтобы они разобрались с происшествием до того, как О»Грэйди расскажет что-либо о делах ордена.

На самом деле это и впрямь совпадение. Конечно, Фелиция выполняет поручение эзотерристов. Она собирается превратить обычное ограбление банка в массовое ритуальное убийство, которые покажут в прямом эфире. Но Фелиция не догадывается о том, чем занимается О»Грэйди.

Зловещий заговор: дело в том, что, будучи в тюрьме, Фелиция призвала существо из Внешней тьмы Аказуалиста, который дарует всем, кто готов убивать по его приказу, небывалую удачу. Чтобы помешать Фелиции, сыщикам предстоит попасть в банк, а сущность из Тьмы позаботится о том, чтобы удача всегда была на стороне Фелиции.

Господин Верити также при необходимости предоставляет имена и контакты информаторов, которыми могут быть офицеры полиции, медицинские работники или сотрудники спецслужб. Обычно они не знают, что своими действиями помогают OV, поэтому агентам следует придерживаться своих новых ролей в их присутствии.

Расследование

Ответственность за ход расследования полностью лежит на плечах персонажей игроков. Агентам предоставляется полная свобода действий; они могут принимать решения, не докладывая о них господину Верити или в штаб. Так работает каждая команда¹.

[1] Эта система, повторимся, даёт персонажам игроков максимум свободы в принятии решений. Они главные герои в центре событий, а не марионетки, ожидающие приказов и/или помощи.

Поскольку от начальства не поступает непрерывного потока распоряжений, ячейки сыщиков действуют в соответствии с протоколами. Основные задачи, которые обозначены в каждом протоколе:

- работа под прикрытием;
- сведение публичных волнений, вызванных делом, к минимуму;
- сбор улик не для уголовного дела, а для сокрытия правды;
- если в дело замешано существо из Внешней тьмы, необходимо определить, существует ли какое-либо оружие, позволяющее уничтожить монстра, или способ нейтрализовать его иным образом. Агенты называют это особым средством уничтожения (ОСУ). Существо, с которым вы сражаетесь, не обязательно может быть убито каким-то особым способом, у некоторых из них нет слабых мест, и они практически неуязвимы. Другие могут быть уязвимы к методам уничтожения или оружию, которое орден ещё не применял по отношению к этим монстрам. Возможно, ваши сыщики откроют какой-то новый способ уничтожения монстров в ходе своего расследования. Когда полевые агенты находят новый способ избавиться от чудовища, офисные сотрудники ордена заносят эту информацию в базу данных, чтобы использовать её в дальнейших расследованиях;
- если какого-то монстра можно убить только определённым способом, нужно достать всё необходимое для этого;
- если вы сомневаетесь, попробуйте собрать больше информации.

Когда персонажи делают что-то странное или несвойственное члену OV, ведущий всегда может напомнить им о существовании протокола. Этот документ может оказаться новинкой для игроков, но не для персонажей.

Игроки, которые хотят, чтобы их персонажи выглядели и вели себя как настоящие боевые сыщики, могут посмотреть раздел «Расследование» в руководстве по операциям в Справочнике эзотеррора.

Противостояние

Любое расследование имеет все шансы внезапно превратиться в кровавую баню с ревущими циркулярными пилами и оторванными конечностями¹. Нижеприведённый список является руководством к действиям во время прямых столкновений с врагами, их приспешниками и сущностями из Внешней тьмы:

[1] Вы можете подробнее прочитать о том, как именно осуществляются атаки врагов, под заголовком «реакции противников».

- защищайте информаторов и другие ресурсы OV;
- защищайте мирных жителей;
- защищайте коллег и работников дружественных служб (полицейских, солдат, сотрудников спецслужб);
- сдерживайте или уничтожьте сущность из Внешней тьмы;
- сведите к минимуму общественные волнения;
- уничтожьте свидетельства паранормальных явлений или подготовьте достоверные объяснения для последующей «легенды»;
- задержите враждебных субъектов для последующего допроса и возможного взятия под стражу.

Протоколы связи

Доступ сотрудников ордена к радиотехнической разведке почти не даёт агентам преимущества в ходе расследования. Даже когда дело начинается с перехваченных переговоров, агенты не могут прослушивать дальнейшие разговоры подозреваемых во время расследования. Спутниковые снимки, отслеживание разговоров по мобильным телефонам и другие высокотехнологичные методы ведения шпионажа доступны только в особых случаях, когда агенты сотрудничают с полицией и спецслужбами, не работающими на орден. Агенты могут использовать собственное оборудование для слежки за подозреваемыми. Этический кодекс ордена не запрещает вторгаться в личное пространство потенциального врага. У сыщиков есть возможность связаться с господином Верити и/или опорным пунктом во время расследования, но они могут пользоваться этим только в крайних случаях:

- агент или мирный житель с тяжёлыми ранениями, обстоятельства получения которых нельзя раскрывать в обычном госпитале, должен быть доставлен в медицинское учреждение OV;
- агент получил психическую травму и должен быть отстранён от дела;
- агенты схватили врага, допросили его, и теперь его необходимо передать в штаб Ordo Veritatis под стражу.

Хотя у врагов есть только слабый или непостоянный доступ к данным радиотехнической разведки, они могут воспользоваться способностями существ из Внешней тьмы. Например, они порой прибегают к помощи монстра, названного Стрекочущим, чтобы следить за электронными сообщениями. Пока что это были единичные случаи, однако агентам ордена ни в коем случае нельзя допускать, чтобы сверхъестественная «прослушка» парализовала расследование. Бездействие перед лицом неумолимого эзотеррора равносильно капитуляции.

Нейтрализация

В случаях, когда необходимо привлечение дополнительных сил, сыщики могут вызвать команду Особого боевого подразделения, чтобы она уничтожила коварных эзотеррористов и их соучастников. В ином случае сыщики атакуют сами, руководствуясь списком необходимых условий и целей, приведённом в разделе «Противостояние».

Легенда

Если широкой публике станет известно, что произошло что-то сверхъестественное, это может стать ещё более губительным для защитного барьера, чем любые целенаправленные действия врага. Чтобы избежать этого, команда составляет историю, в которой всем сверхъестественным событиям, произошедшим во время расследования, находится рациональное объяснение.

OV — «хорошие парни»

В мире эзотеррористов Ordo Veritatis — неизменно хорошие парни, хотя иногда и слишком непреклонные. Это противоречит стандартным законам жанра шпионского детектива, в котором начальство главного героя зачастую его «продаёт». В ордене нет ни подлых бюрократов, ни лицемерных предателей.

Мы создали именно такой орден по ряду причин. Отступление от клише так освежает! Но главное, игроки ненавидят ситуации, когда их персонажей подставляет начальство. И этот резкий поворот событий определяет весь сценарий, независимо от того, какие решения принимали персонажи игроков. Этот приём так же сильно затаскан в настольных ролевых играх, как в литературе и кино.

Эта игра не о цинизме и обманутых надеждах, а о том, как коварным злодеям и их ужасным замыслам противостоят упорные и самоотверженные детективы.

Если вы хотите попробовать более мрачные игры-расследования в жанре хоррор или если игроки ценят возможность обжечься, вам непременно понравится другая книга правил по системе СЫЩИК — «Night's Black Agents». Она заставит кровь стынуть в жилах любителей детективов.

Главным союзником сыщиков в процессе составления легенды является обычное человеческое недоверие. Глубинный механизм самозащиты позволяет людям даже перед лицом смертельной опасности не верить своим глазам. Общественность жаждет рациональных (а значит, ложных) объяснений. Люди хотят услышать рациональное объяснение и с радостью примут его, если оно будет хоть сколько-нибудь убедительным.

Методология ордена при составлении легенды заключается в следующем:

- начните с наиболее правдоподобно звучащей альтернативы наличию зловещих заговоров;

Операция: Смертельная ложь

Господин Верити поручает команде расследовать задание Себастьяна Эйра — репортёра лондонской бульварной газеты, который раньше помогал ордену в составлении отчётов в Великобритании. Газета, в которой Эйр работал больше тридцати лет, просто закрылась. Корпорация, которой принадлежало печатное издание, решила, что газета станет отличной жертвой в продолжительном скандале, связанном с несанкционированным доступом к телефонным разговорам. С тех пор как газета закрылась, три коллеги Эйра, также потерявшие работу, погибли при таинственных, но не связанных между собой обстоятельствах. Эйр чувствует, что в этом замешаны существа из Внешней тьмы.

Однако есть кое-что, чего он не знает, в отличие от других жертв — скоро разразится ещё больший скандал. Группа репортёров, расследующих дело о серийных убийствах детей, скрывала улики и доказательства от полиции в надежде получить эксклюзивное интервью с убийцей Эдрианом Филчем, пока он не явился с повинной. Но его арестовали. Тайное расследование репортёров так и не стало известно общественности даже после суда над Филчем и его скорой смерти в тюрьме.

Секта неопытных эзотерристов осуществила ритуал призыва монстра, пытаясь использовать волнения, вызванные скандалом с участием этих репортёров. Прибывшая из Внешней тьмы сущность сосредоточилась на чувстве вины газетчиков, покрывавших убийцу, и получает удовольствие, расправляясь с ними разнообразными способами. Когда тварь покончит с ними, она протянет свои когти к остальной британской прессе... если, конечно, сыщики не вмешаются и не найдут способа изгнать её обратно во Внешнюю тьму.

- отбросьте все обыденные объяснения, которые сами по себе вызывают беспокойство или возмущение;
- убедитесь, что все сотрудничающие с вами свидетели будут держать язык за зубами. Иногда они слишком взволнованы, чтобы хранить страшные тайны;
- склоните к сотрудничеству всех сомневающихся, упрямых или враждебно настроенных свидетелей, используя все способы убеждения, имеющиеся в вашем распоряжении (прим.: с точки зрения игромеханики — потратьте пункты из запасов межличностных способностей);
- распространите свою версию событий с помощью средств массовой информации;
 - проверьте, есть ли в данной местности сотрудничающие с OV работники средств массовой информации, и могут ли они вам помочь;
 - договоритесь или воздействуйте на других представителей средств массовой информации, используя лесть, взятки, выгодные для них предложения и/или угрозы, в том числе угрозы лишить их финансирования;
- уговорите какого-нибудь чудака, сторонника теории заговора или другое лицо, вызывающее всеобщее неодобрение или недоверие, опубликовать его безумную версию произошедшего, возможно, близкую к правде. Общество в своей массе отвергнет эту версию событий из-за недоверия к тому, кто её озвучил.

Этический кодекс

В отличие от гражданских институтов, Ordo Veritatis не может лишь поверхностно соблюдать свой этический кодекс. Неподобающие действия агентов нарушают защитный барьер между мирами, хотя исследователи ордена ещё не до конца выяснили, как именно. Это происходит, даже если никто не знает о нарушении. Кодекс состоит из двух частей, которые можно назвать так: цели и запрещённое поведение.

— Цели:

- защита человеческой жизни и достоинства;
- защита цивилизованного мира и культурных ценностей;
- поддержание спокойствия, здравого смысла и уравновешенности.

Операция: Всё страньше и страньше

Сценарий объединяет в себе два классических сюжетных приёма. Сначала героев несправедливо осудят, а потом они будут заперты внутри своего галлюцинирующего подсознания. Ведущий переходит сразу к делу: все члены команды направляются на осмотр медкомиссии в психиатрической больницы ордена. Здание вдруг становится невообразимо жутким, а заседание комиссии — ещё более странным, и детективы понимают, что с их чувствами кто-то играет. Должен быть выход из этой вымышленной реальности... но какой?

— ЗАПРЕЩЁННОЕ ПОВЕДЕНИЕ:

- убийство людей запрещено¹, кроме случаев крайней необходимости;
- применение излишней силы;
- пытки;
- усугубление общественных волнений;
- измена (умышленное сотрудничество с эзотерристами и их союзниками).

Если отклонение от этического кодекса необходимо для успешного выполнения задания, агенты могут связаться с господином Верити для объявления чрезвычайного положения, что позволит им продолжить расследование с нарушениями кодекса. Но такие запросы отклоняются примерно в 75% случаев.

Отклонения от кодекса могут вынудить начальство направить агента в комиссию контроля.

Поддержание трудоспособности

За бюрократическим термином «Поддержание трудоспособности» лежит жизненно важная для функционирования ордена программа психологического контроля. Большинство агентов заканчивают свою карьеру не из-за ранений или смерти, а вследствие психических травм.

Во время обсуждения расследования агенты обязаны сообщить о любых признаках психических заболеваний, выявленных у себя или у коллег. Агенты также должны связаться с орденом, если во время паузы между делами они чувствуют проявление каких-то запоздалых симптомов.

[1] Существ из Внешней тьмы убивать можно свободно, равно как и людей, которые стали необратимо одержимыми или связанными с ними.

Члены организации воспринимают любой симптом психического расстройства как надвигающийся кризис, который необходимо немедленно предотвратить. Профессиональные психиатры, которых посвящают в секреты OV, не касающиеся операций, всегда готовы помочь справиться с психологическим кризисом.

Если коллег начинают терзать мысли о том, что психическое состояние агента вызывает подозрения и ставит под угрозу расследование, его направляют в Комиссию 101 для проведения обследования. Возможно, он будет:

- возвращён к работе;
- вынужден взять отпуск для лечения;
- отстранён от полевых работ;
- отстранён от любых операций;
- *(если его поведение подвергает опасности его самого или других)* переведён в психиатрическую больницу ордена на спецбазе «Испанец» до тех пор, пока он не перестанет представлять угрозу;
- *(если он подвергает себя и других опасности, и его невозможно вылечить)* подвержен эвтаназии.

Операция: Пиксельные проблемы

Когда Даррелл Эпплинг, офицер Управления национальной безопасности, начавший совместную работу с немецкой службой разведки, уходит в самовольную отлучку и становится снайпером на сторожевой башне в Зигене, Германия, команде сыщиков из ордена поручают обычную на первый взгляд слежку за его домом в Бетесде, штат Мэриленд. В процессе они выясняют, что у Эпплинга есть фотография, сделанная со спутника, на которой изображено существо из мира неизбежного ужаса. Возможно, эта фотография была сделана во время предыдущего дела сыщиков.

Сыщики собираются уничтожить все цифровые копии фотографии, но выясняется, что Эпплинг сделал и разослал ещё пять печатных копий до того, как сошёл с ума. Команде необходимо найти и уничтожить фотографии, пока они не повредили рассудок других людей. Каждый раз, когда сыщики находят новую копию, изображённое на ней существо из Внешней тьмы становится всё отчётливее и ужаснее, как будто собирается проникнуть сквозь фотобумагу в наш мир.

Набор персонала

В ходе нескольких игр вы можете попросить игроков рассказать, каким именно образом их персонажи попали в орден. Возможно, они...

- встретили в государственном учреждении (полиции, спецслужбе, министерстве чрезвычайных дел) наставника, который является или являлся членом ордена;
- были направлены в орден своим другом или коллегой, являющимся действующим агентом;
- стали свидетелями расследования и чем-то настолько впечатлили агентов, что те порекомендовали их ордену;
- были жертвой или целью операции эзотеррористов и в своём стремлении выжить сами вышли на орден.

Независимо от того, каким именно образом агенты попали в орден, всех их тщательно проверили с помощью психологических тестов перед тем, как одобрить их кандидатуры.

OV всегда нуждается в новых кадрах, поэтому побуждает агентов искать подходящих кандидатов. Персонажи игроков могут решить, что кто-то из персонажей ведущего, встретившихся им в ходе расследования, может стать хорошим агентом, и отрекомендовать его членам ордена.

Чего вы не знаете

Орден держит всю документацию и список расположения своих баз и отделов в тайне от полевых агентов. Это защищает орден от внедрения продажных или одержимых агентов вглубь организации. Любое проникновение останавливается на уровне ячейки.

В рамках игровой реальности устройство ордена описано таким образом, чтобы вы могли вводить новые ячейки или даже отделы, если это необходимо для повествования. Всё внимание в игре по миру эзотеррористов обращено не на офисы или штабы, где всем заправляют персонажи ведущего. Самое главное — расследования, столкновения с монстрами, раскрытие заговоров, где всё зависит от персонажей игроков. Именно так всё и должно быть.



Враг

Несмотря на то, что эзотеррор может казаться согласованно действующей тайной организацией, это скорее «гибкое саморазвивающееся движение». Со времени его зарождения в период научно-технической революции (прим.: некоторые считают, что эзотеррористы появились уже в эпоху Просвещения. Противоречия в исторических записях и документах мешают исследователям выяснить точную дату возникновения движения), последователи эзотеррора независимо друг от друга обращались к Внешней тьме в своей безумной погоне за безграничной властью.

Законы эзотеррора

Эзотеррористы представляют собой быстро растущую международную тайную организацию, члены которой занимают самые разнообразные должности. Сектанты могут быть и канныбалами, живущими в глуши, и влиятельными фигурами в Вашингтоне. История движения уходит своими корнями в Викторианскую эпоху. Когда эзотеррористы только появились, они могли влиять на окружающих исключительно с помощью убеждения. Эти люди проводили различные ритуалы, но их магия сводилась к салонным трюкам: мерцающий свет, возникающая из ниоткуда эктоплазма или подлетающая в воздух мебель.

Их планы о мировом господстве, которые они веками претворяли в жизнь, начали давать свои плоды в 1990-х годах, в конце холодной войны. Когда старые соглашения рухнули, эзотеррористы вышли из тени и, благодаря творящемуся хаосу, сумели занять высокие посты. В течение пятнадцати лет могущество секты постоянно росло. Сектанты проводили свои ритуалы с расчётом усилить их воздействие, используя электронные средства массовой информации, которые получали всё большее распространение. Каждый раз, когда мир казался обывателям более тревожным или ненормальным чем раньше, защитный барьер между нашей реальностью, ограниченной законами физики, и Внешней тьмой истончался. Невероятное становилось правдой. Нереальное обретало физическую форму.

Защитный барьер

В основе теории эзотерроризма лежит знание о существовании защитного барьера между мирами субъективной и объективной реальности. Мир, в котором мы живём, определяют нерушимые законы физики,

и они существуют независимо от нашего желания и мнения на их счёт. Мы можем отвергать их или притворяться, что играем по другим правилам, но объективная реальность остаётся неизменной: в нашем мире нет магии.

В мире субъективного физической реальностью становится то, во что верят её обитатели. Сущности, населяющие её, по своей природе абстрактны, а их физическая форма — вторична. Обладающие большей волей подавляют остальных и меняют правила всего мира на своё усмотрение. Это и есть те боги, демоны и монстры, в которых мы верим.

Как инь и ян сливаются в единое целое, миры субъективного и объективного неотделимы друг от друга, и в одном всегда есть часть другого. Без этого обе реальности погибли бы. Именно защитный барьер позволяет им соприкасаться, но не сливаться воедино.

Эзотерристы пытаются усилить проявления магии в нашей реальности и используют для этого трещины в защитном барьере.

Призыв сверхъестественных существей

Чем тоньше становится защитный барьер, тем легче призвать монстров из мира идей. Существа, которых эзотерристы призывают во время своих ритуалов, не перемещаются в прямом смысле из субъективного мира, который сектанты называют Внешней тьмой или другими зловещими именами. Монстры появляются в нашем мире, но после нескольких мгновений пребывания здесь, они перестают подчиняться иррациональным законам Внешней тьмы. Чудовища должны приобрести объективное биологическое тело. В этот момент эзотерристы придают им нужную форму силой своей воли. Проще всего вновь призвать существо, которому другие сектанты уже придавали форму раньше. Именно поэтому членам Ordo Veritatis приходится сталкиваться с группами похожих монстров.

Чтобы создать совершенно новое существо, эзотерристы должны тщательно продумать его форму, скелет, внутренние органы и функции этого чудовищного организма. Знатоки анатомии, естествознания, дизайнеры и даже голливудские декораторы вместе трудятся над созданием жизнеспособных монстров. Иногда всё работает так, как предполагалось, и существо может быть послано на охоту за невинными жертвами, и его легко заставить разрушать объективные устои нашего мира. Но чаще эти монстры в буквальном смысле слова взрываются, забрызгивая всё вокруг своей кипящей кровью и ошмётками внутренностей, отсылая своих создателей обратно к доскам для рисования.

Противоречие

Эзотерристы хотят, чтобы люди поверили в магию и реальность своих страхов, но не могут действовать открыто. Они называют это двойственное состояние Противоречием. Члены секты могут занимать самые высокие посты и должности по всему миру, но они всё равно остаются лишь группой опасных безумцев. Всякий раз, когда о существовании секты становится известно, агенты Ordo Veritatis делают всё, чтобы быстро её уничтожить. Из-за этой постоянной угрозы со стороны сильного врага эзотерристы вынуждены прятаться в ожидании дня, когда они смогут изменить привычный нам мир, и тогда силы порядка будут вынуждены прятаться от хозяев этого мира, владеющих магией.



Безумные учёные и шизофреники, столкнувшиеся с проявлением эзотерризма, зачастую переоценивают его силу в мировом масштабе. Члены секты влиятельны, занимают руководящие должности, имеют доступ к необходимым ресурсам, но, вопреки теориям заговора, не они управляют мировыми событиями. Тем не менее, они часто пытаются сыграть на масштабных катастрофах и стихийных бедствиях, используя их как источник сверхъестественной энергии. По этой причине они кажутся более важными участниками мировых событий, чем являются на самом деле.

Например, эзотерристы не организовывали нападения 11-го сентября, ответственность за которые взяла на себя Аль-Каида. Но когда эти теракты произошли, сектанты использовали свои связи в средствах массовой информации и правительстве, чтобы усилить то психологическое воздействие, которое это событие оказало на людей. Именно благодаря эзотерристам сообщения о нём попали во все новости, сначала как новые сведения с места происшествия, затем как постоянный сюжет всех выпусков. Новости укрепляли подозрения и сомнения людей, информационная перегрузка заставила их поверить в незащищённость нашего мира. Энергия, освобождённая этими психологическими волнениями, до сих пор продолжает порождать сверхъестественных существ по всему западному миру.

Объединяющая мотивация эзотерризма

Эзотерристы на протяжении всей своей истории считают, что они находятся на грани мистического прорыва, и он даст им сверхъестественные возможности, которыми сейчас располагают лишь сущности из Внешней тьмы. Их надежды до сих пор не оправдались, но это не мешает появлению всё новых групп сектантов. Неудачные попытки их предшественников лишь подкрепляют манию величия и решимость тех, кто приобщился к секте недавно. Каждый новый харизматичный психопат, который узнаёт о существовании и принципах эзотерризма, убеждает себя, что именно ему наконец удастся разрушить защитный барьер между мирами, что именно он получит всю мощь настоящей магии и начнёт победоносную череду убийств и завоеваний. Он не похож на тех простофилю, что были до него! В то же время участие в оккультной схеме Понци, то есть в секте эзотерристов, даёт определённые временные преимущества. В зависимости от своих предпочтений успешные лидеры сект получают практически неограниченное богатство, любые предметы роскоши, наркотики

и сексуальных партнёров. Богатые или бедные, знаменитости или тёмные лошадки, они получают психологическое превосходство по отношению к окружающим их членам секты более низкого ранга. Эти подручные, лакеи, доверчивые и недалёкие, в свою очередь следуют чётким указаниям свыше, наполняющим их бесцельные пустые жизни неким смыслом.



OV и паранормальные способности

Использование паранормальных способностей ослабляет защитный барьер, независимо от того, знают ли их обладатели о том, что они прикасаются к другому миру, или нет. OV старается изолировать тех, кто проявляет такие способности, от общества или убедить их не использовать свои способности на публике. Некоторые из них даже становятся помощниками ордена. Тем не менее, использование пси-способностей в ходе расследования почти всегда вызывает ужасные последствия. Сущности из Внешней тьмы чувствуют присутствие людей с паранормальными способностями. Монстры пользуются этим, чтобы находить агентов. Что ещё хуже, они могут проникать в разум агентов с пси-способностями, сводя их с ума и/или приказывая им предать своих коллег.

Поэтому экстрасенсов никогда не пускают в охраняемые учреждения OV. Если с ними необходимо связаться и обсудить какой-либо вопрос, посредники установят контакт на расстоянии.

Чтобы наделить персонажей ведущего паранормальными способностями, прочитайте соответствующий раздел книги «Страх как он есть» — игры в жанре хоррор на базе правил СЫЩИКА.

Магия: возможна ли она?

Агенты Ordo Veritatis бесконечно спорят о том, является ли основная задача эзотерристов настолько же идеалистической, насколько она аморальна и разрушительна? Могут ли люди творить настоящую магию? В ходе допроса, следующего за завершением дела, практически все задержанные лидеры сект утверждают, что они могли осуществлять, по крайней мере, незначительное воздействие потустороннего или магического характера. Примеры, описанные ими, включают:

- ясновидение/яснослышание и экстрасенсорное восприятие;
- извлечение или стирание воспоминаний;
- необычайную удачу;
- проклятые предметы, которые ломают механические и электронные приспособления или наводят порчу на врагов;
- предсказание будущего;
- внедрение мыслей, идей или образов в более слабый разум;
- временную неуязвимость к огнестрельному или другому оружию;
- создание необъяснимых с точки зрения химии психотропных веществ.

Исследования ордена доказали возможность существования некоторых паранормальных способностей низшего порядка. Они могут возникать спонтанно без воздействия Внешней тьмы. Способствует ли влияние эзотеррора развитию и возникновению таких особенностей, остаётся неясным. Сущности из Внешней тьмы вполне могут усиливать паранормальные способности отдельных людей. Или, возможно, их обещания парапсихического могущества так же пусты, как и другие.

Некоторые лидеры сект больше увлечены получением магических способностей. Другие воспринимают сущностей из Внешней тьмы как могущественных покровителей, которые, если им хорошо услужить, поделятся со своими подручными властью, влиянием и силой.

Итак, основные мотивации типичного эзотеррориста могут быть совершенно бредовыми. Если дело обстоит именно так, то эзотеррористы — далеко не первые или последние из тех, кто сеет хаос в погоне за несбыточной мечтой.

Это оптимистичная точка зрения.

Пессимисты считают, что эзотеррористы действительно могут научиться колдовству. Причём, судя по скорости ослабления барьера за последние сто лет, произойдёт это скорее рано, чем поздно.

Границы влияния сущностей из Внешней тьмы

В отличие от ордена, у эзотеррористов нет централизованного руководства — ни человеческого, ни сверхъестественного. До сих пор не было найдено никаких данных, подтверждающих существование какой-нибудь иерархии монстров из Внешней тьмы, управляющей деятельностью сект. Если у них и есть какая-то своя политика, то она очень хаотична и бессистемна. Некоторые монстры могут находить себе слуг из числа людей и управлять ими, как сутенёры поступают с проститутками. Чтобы наверняка выяснить, подчиняются ли отдельные индивиды воле могущественных и влиятельных существ, нужно самому соприкоснуться с Внешней тьмой, а это безусловно опасно.

Влияние, которое существа из Внешней тьмы оказывают на своих слуг-людей, зависит от различных обстоятельств, а также особенностей самого существа. Ячейка может:

- знать о присутствии существ, не подчиняясь им;
- служить им на безопасном расстоянии, например, призывать их в наш мир и затем умывать руки, наблюдая за разлетающимися ошмётками;

- напрямую подчиняться приказам сущности, либо присутствующей в этой реальности, либо связывающейся через барьер;
- полностью быть лишённой свободы воли; в таком случае сектанты становятся земными марионетками, управляемыми сущностями из Внешней тьмы.

Кто такие эзотеррористы

Группы аналитиков из OV, которых называют сотрудниками психографического профилирования, изучает процесс формирования ячеек эзотеррористов. Личность основателя ячейки или её текущего лидера может многое сказать о деятельности всей группы. Методология аналитиков относит лидеров ячеек к следующим категориям:

- **Доминирующий.** Это тип людей, охочих до власти. В какую бы иерархию они ни входили, они стремятся добраться до самого верха. Такие люди обращаются к эзотеррору для увеличения собственного могущества, так как все мирские способы уже исчерпаны. Это самый распространённый тип лидера секты.
- **Садист.** Получает удовольствие, обычно сексуальное, от страданий других. Эта черта делает его похожим на большинство сущностей из Внешней тьмы, поэтому они нужны ему в качестве наставников и источников силы. Это второй по распространённости тип лидера секты.

Реже встречаются следующие психологические типы:

- **Ищущие внимания.** Эти хотят, чтобы все знали, кто они такие, чтобы их имена остались в истории среди самых ужасных монстров. Если бы разрушение защитного барьера между мирами было видом искусства, они были бы его мастерами.
- **Ничтожество.** У них нет ни воли, ни стремлений. Они становятся идеальными сосудами для одержимости сущностями из Внешней тьмы.
- **Экзофетишисты.** Служат сущностям из Внешней тьмы в надежде заняться с ними сексом.
- **Гедонисты.** Жаждают роскоши и чувственных наслаждений. Они верят, что служба эзотеррору позволит им получить желаемое.
- **Коллаборационисты.** Не все из них ненавидят людей, некоторые просто считают, что человечество обречено, и что единственный способ выжить — сдать будущим победителям в борьбе двух миров.

- **Мстители.** Они считают, что стали жертвой чудовищной несправедливости, и обвиняют всех остальных в собственных ошибках. Люди этого типа собирают вокруг себя таких же пылающих ненавистью неудачников и мстят всему окружающему миру.
- **Покорные.** Не хотят принимать решения сами, поэтому отдаются во власть внешним силам, и чем строже и суровее их хозяин с ними обходится, тем лучше. За их пассивностью прячется подавленное желание направить свою ненависть к себе на кого-то ещё. Жестокие и властные сущности из Внешней тьмы позволяют им реализовать это желание.

Операция: Опасный эскиз

Когда в жизни первоклассного уличного художника случается череда жутких совпадений, группа сыщиков вынуждена посетить культурную столицу с целью предотвратить зарождение городской легенды. Событие, послужившее началом дела, произошло, когда программа мэра по запрету граффити породила ожесточённые споры. Было уничтожено несколько очень популярных настенных росписей. В ответ на это таинственный уличный художник Строптивный, чьи работы известны тем, что пользуются на аукционах бешеной популярностью, тайно рисует граффити в нескольких местах. На одном изображён мэр Уэс Logan, на другом — его личный громоотвод, главный телохранитель Грэйди Панч. На обеих картинах изображён нападающих на них монстр, который напоминает одну из сущностей Внешней тьмы. Через несколько дней Logan умирает от сердечного приступа, а вслед за ним — Панч из-за несчастного случая в лифте здания городского совета.

Когда команда сыщиков прибывает на место, средства массовой информации всю обсуждают возможность проклясть человека с помощью граффити. Смерть мэра и его телохранителя выглядят как не вызывающие подозрений несчастные случаи. Строптивный, как выясняют сыщики, когда находят его, никак не связан с эзотерристами. Но затем на стенах появляются новые граффити, сделанные подражателями Строптивного. Хозяева домов, отмеченных таким образом, умирают. И причина их смерти имеет предположительно сверхъестественный характер. Сможет ли команда агентов ордена остановить этих сектантов или вандалов до того, как новые граффити станут реальностью и изображённые на них монстры оживут?

Если вы хотите более подробно узнать о психографических профилях, включая включая стратегии межличностного взаимодействия, которые помогут договориться с представителями каждого из этих типов, обратитесь к «Справочнику эзотеррора».



Зарождение новой секты

Новая секта появляется одним из следующих путей:

- **Самозародившаяся секта.** Лидер сталкивается с проявлением эзотеррора и решает организовать свою собственную группировку, предварительно или впоследствии пытаясь установить контакт с Внешней тьмой.
- **Эзотерическое пробуждение.** Один человек или группа с оккультными интересами узнаёт достаточно для проведения ритуала призыва. Зачастую они не знают истинной природы существа, которое переносят через защитный барьер. Те из сектантов, кого призванная сущность сочтёт полезными, получают приказ организовать собственную ячейку. Остальных пытаются, убивают или пожирают, в зависимости от предпочтений гостя из иного мира. Определённое порочное поведение и крайние эмоциональные состояния могут исполнить функцию ритуала призыва. Они моментально прорывают защитный барьер, позволяя сущностям из Внешней тьмы попасть в наш мир. Затем вокруг призвавшего их человека может образоваться ячейка. Призвавший может даже не считать себя при этом настоящим магом.
- **Общение сквозь барьер.** Сущность из Внешней тьмы узнаёт о появлении нового кандидата, подходящего на роль лидера секты, затем она пытается подтолкнуть свою цель на путь эзотеррора. Их контакт может быть ментальным или физическим. Иногда цель сама испытывает желание присоединиться к эзотеррору или начинает желать этого после череды актов промывания мозгов и/или пыток, зачастую включающих сексуальный компонент.
- **Деление ячеек.** Член уже существующей ячейки организует свою собственную, с разрешения (или без) лидера первой ячейки. Некоторые члены первой ячейки могут перейти в новую, или же лидер второй ячейки может набрать рекрутов-новичков.
- **Дочерняя ячейка.** Одна ячейка на расстоянии создаёт другую, состоящую преимущественно из новых членов. Зачастую это группа существует для выполнения одной операции, после завершения которой она распускается. Члены дочерней ячейки никогда не узнают личности членов материнской группы и расположение их убежищ.
- **Оставшиеся в живых.** Сектанты, избежавшие от преследования OV, собираются в другом месте и набирают неофитов, чтобы заменить ими задержанных и убитых товарищей.

Средства связи

Члены сильных и влиятельных ячеек могут использовать ультрасовременные технологии, чтобы общаться между собой.

При этом большинство ячеек полагается на незаметность и предпринимает некоторое количество простых мер предосторожности. Они стараются не пользоваться мобильными телефонами, электронной почтой и другими современными сетевыми технологиями, вместо этого полагаются на личные встречи, шпионские сообщения на обычной бумаге и прочие сигналы.

Как вариант, эзотеррористы устраиваются на работу в вымышленную организацию под фальшивыми именами и общаются под личиной её сотрудников. Если они хорошо играют свои роли, только члены команды OV смогут догадаться, что рассылка от общества любителей аквариумных рыбок, протоколы собрания собственников жилья или граффити — на самом деле тайные послания с инструкциями по организации операции эзотеррористов.



Некоторые ячейки настолько дикие, что в глаза не видели никаких инструкций и не смогли бы понять, что им делать, даже если бы вызванные ими монстры уже начали пожирать соседскую собаку. Чаще всего это классические семейки канибалов; отшельники, ведущие первобытный образ жизни, или банды бомжующих подростков.

Ячеистая структура защищает организацию эзотерристов от Ordo Veritatis. Когда какая-либо ячейка раскрывается в конце миссии, её члены редко могут предоставить агентам ниточки, ведущие к остальным организациям. Поэтому волна разоблачений вражеских ячеек, о которой грезят руководители ордена, так и остаётся мечтой.

Говорят, что самые богатые и искушённые ячейки, защищённые современными протоколами, иногда взаимодействуют между собой. Но они делают всё возможное, чтобы себя не выдать и замести следы: используют спутниковую переадресацию, неэвклидовое шифрование, и, возможно, даже секретный параллельный Интернет. Ведущие ячейки осуществляют эти контакты главным образом для того, чтобы перераспределять деньги между ячейками. Эзотерристы оперируют финансовыми ресурсами, в десять раз превосходящими средства ныне осаждённой Аль-Каиды. Тем не менее, прибыль остаётся по большей части в руках очень ограниченного числа ячеек, которые могут защитить денежные переводы от специалистов по связи и экспертов в области бухгалтерии из OV. Большая часть доходов ячеек является результатом их систематических манипуляций на фондовом рынке. Существуют версии, согласно которым мировой финансовый кризис 2008-го случился из-за вмешательства эзотерристов, однако эти гипотезы не доказаны, хоть и выглядят правдоподобно.

Анализ тайных организаций

Ячейки эзотерристов стремятся уничтожить всё, что вам дорого. Результаты их деятельности могут показаться однообразными, как снежные сугробы. Однако, подобно снежинкам из которых состоят эти сугробы, ни одна ячейка не похожа на другую такую же. Так как всё легче понять на примерах, вот пять готовых ячеек, с которыми могут столкнуться агенты ордена. Разделы оканчиваются завязкой сценария, в котором фигурирует эта ячейка.

В отличие от описаний ячеек, приведённых в «Справочнике эзотерристов», описания этих ячеек оформлены не в стилистике досье, которое составляет Орден для внутреннего пользования. Эти ячейки останутся неизвестными OV, пока ваши персонажи не раскроют тайны, которыми они себя окружили.

Клуб по интересам

Сущность ячейки: команда серийных убийц

Лидер: Джон Майкл Лёр

Психографический профиль лидера: садист

С тех пор, как он достиг половой зрелости, два противоречащих друг другу импульса стали главными в жизни будущего ландшафтного дизайнера из Огайо Джона Майкла Лёра: его желание сексуального удовлетворения через нанесение увечий и убийства и его парализующий страх быть пойманным. Он совершал бы обычные действия начинающего серийного убийцы: поджоги, убийство животных, — если бы не был под постоянным пристальным присмотром своей чрезмерно заботливой матери Марии. После того, как она оставила должность социального работника, чтобы весь день проводить вместе с сыном и тремя детьми своего второго мужа, Мария всю свою энергию направляла на ежесекундную опеку своих детишек. Свою любовь к сыну она выражала через подавляющее, удушающее внимание, и тем самым Мария, сама того не осознавая, стала для Джона воплощением параноидальной угрозы. Лёр в тайне собирал книги о серийных убийцах, но никогда сам не действовал в своих асоциальных интересах.

Даже когда он вырос, Мария, умершая в 1998-ом году от рака, по-прежнему его преследовала. Лёр соорудил у себя в подвале настоящее подземелье и даже иногда следил за своими потенциальными жертвами, но так и не решился довести дело до конца. Вместо этого он стал участником интернет-форума, посвящённого коллекционированию вызывающих ужас предметов, относящихся к истории серийных убийств в Америке. Закрытая группа окрестила себя «Клуб по интересам». Лёр медленно подготавливал почву для превращения горстки поклонников и фанатов серийный преступлений в настоящих убийц. Но он всегда говорил, что даже самых изощрённых убийц ловили, так как судебная психология приводила сыщиков прямо к ним. Если группа будет действовать сообща, разделяя между собой задачи, необходимые для убийства жертвы, психологический след, который они оставят, будет слишком запутанным и не приведёт ни к одному из них. Долгие годы он проводил ночи в Интернете, убеждая других в правильности своей теории. Лёр превратил «Клуб по интересам» в машину по совместному планированию серийных убийств. Каждое лето члены клуба случайным образом выбирали какое-нибудь место (прошлым летом это был Ирмо в Южной Каролине), с которым никто из них не был никак связан. Убийцы отправлялись туда по отдельности, как и агенты Ordo Veritatis.

Разделив свои обязанности, они назначали место убийства, покупали и оборудовали машину для похищения и сужали список возможных жертв до одного кандидата. Члены клуба менялись заданиями, таким образом судмедэксперт оказывался настолько озадачен найденными уликами, что ФБР так и не смогло вычислить ни одного из убийц. Лёр всегда поручает опасную работу кому-нибудь ещё и никогда не выполняет её сам.

В Клуб по интересам также входят:

- Альберт Эндрю Ли — лысый неуклюжий прораб, 42 года, Тусон, Аризона
- Лон Дэвид Гарви — до смешного чванливый работник газовой станции, 33 года, Стоуни Плэйн, Альберта
- Дэниэл Фабиан Уэрнер — непримечательный косоглазый бухгалтер, Чиппева-Фолс, Висконсин
- Нэйт Янкер Младший — похожий на хорька работник склада аппаратуры, Буффало, Нью-Йорк

Лёр получил психологическое чутьё и деликатность, необходимые, чтобы организовать Клуб по интересам, от Трупа-болтуна (см. стр. 160). Существо заняло иссохшее тело его матери, которое Лёр откопал спустя пару лет после её смерти. Большую часть года он хранит труп матери в неработающей холодильной камере в подвале своего дома в Бёртон Сити, штат Огайо. Когда Лёр отправляется в путешествие на машине, он держит оживший труп в спальном мешке в задней части фургона, обращаясь к «ней» за советом, когда ему это необходимо. Хотя ныне страх быть схваченным у Лёра сильнее, чем когда-либо, Труп-болтун в обличье матери считает, что сейчас самое время для того, чтобы рассказать миру о «Клубе по интересам», вызвав шквал расшатывающих защитный барьер публичных скандалов.

— ОПЕРАЦИЯ: ПЕРЕНАПРАВЛЕНИЕ

С помощью «Клуба по интересам» вы можете превратить любую диковатую историю из заголовков в жуткую историю убийств и преступлений. (см. стр. 164). Возьмите статью, которая выглядит странной и пугающей, но в которой нет однозначного преступника. Например:

- акт вандализма по отношению к известному произведению искусства или почитаемой достопримечательности
- полиция слишком остро реагирует на сообщения медиума о нахождении массового захоронения
- муж пожилой знаменитой дамы сообщает, что собирается пластинировать и выставить на обозрение её тело после смерти

Структура ячейки/структура сериала

В Эзотерристорах главные противники представлены ячейками по нескольким причинам. Это соответствует основному мотиву игры. Как и непредсказуемые экономические и демографические силы, которые меняют мир вокруг нас, эзотеррор децентрализован и разрушителен. Терроризм, не привязанный к определённым государствам, продолжает казаться основным источником волнений. Например, каждый раз, когда вы проходите контроль перед посадкой на самолёт, что-то, что должно было бы вас успокоить, наоборот, усиливает волнение.

Чтобы создать нужное впечатление, мы представляем наши тайные организации аморфными и, следовательно, неостановимыми. Реалистичное описание... ➤

Этот случай вызывает некоторое волнение в средствах массовой информации, а тем временем «Клуб по интересам» отправляется на произвольно выбранное место будущего убийства. «Мария» меняет их планы, направляя их в город, где произошло это необычное событие, заслужившее столько внимания. Затем она провоцирует их на серию убийств, создавая впечатление, что эти странные события пробудили что-то сверхъестественное. Пока серийные убийцы заняты тем, чтобы замести за собой следы, Труп-Болтун подстраивает события так, чтобы их пути пересеклись с детективами из Ordo Veritatis, рассчитывая на куда более громкие последствия.

Финансисты

Сущность ячейки: тайная финансовая организация

Лидер: Майкл. Б. Мэрроун

Психологический профиль лидера: доминирующий

Фирма «Хостеттер Маркус» занимается банковскими инвестициями и операциями с ценными бумагами. Она была основана в день убийства Линкольна и с тех пор уже более века уверенно отстаивает свой высокий статус в мире капитализма. Каждый более или менее громкий скандал в финансовом мире или экономический кризис со времён Великой Депрессии так или иначе связан с «Хостеттер Маркус». И всё же снова и снова регулярные попытки потопить эту компанию или ограничить её влияние оканчиваются неудачей. Конечно, это просто совпадение. Однако стеклянные двери центрального офиса в Нью-Йорке продолжают вращаться независимо от того, кто сидит в Белом доме: демократы или республиканцы. Конечно,

◀ ...глобальных тайных организаций придаёт фантастическим ужастикам оттенки достоверности.

Что более важно, деление врагов на небольшие группы позволяет персонажам игроков с ними справиться. Если бы игроки столкнулись с единой монолитной сверхорганизацией, они бы скорее всего разочаровались в игре, а их персонажи перестали бы предпринимать рискованные действия, которые позволяют истории продолжаться. Ведь игроки будут уверены, что за их персонажами круглосуточно наблюдают, и у них нет никаких шансов против такого могущественного врага.

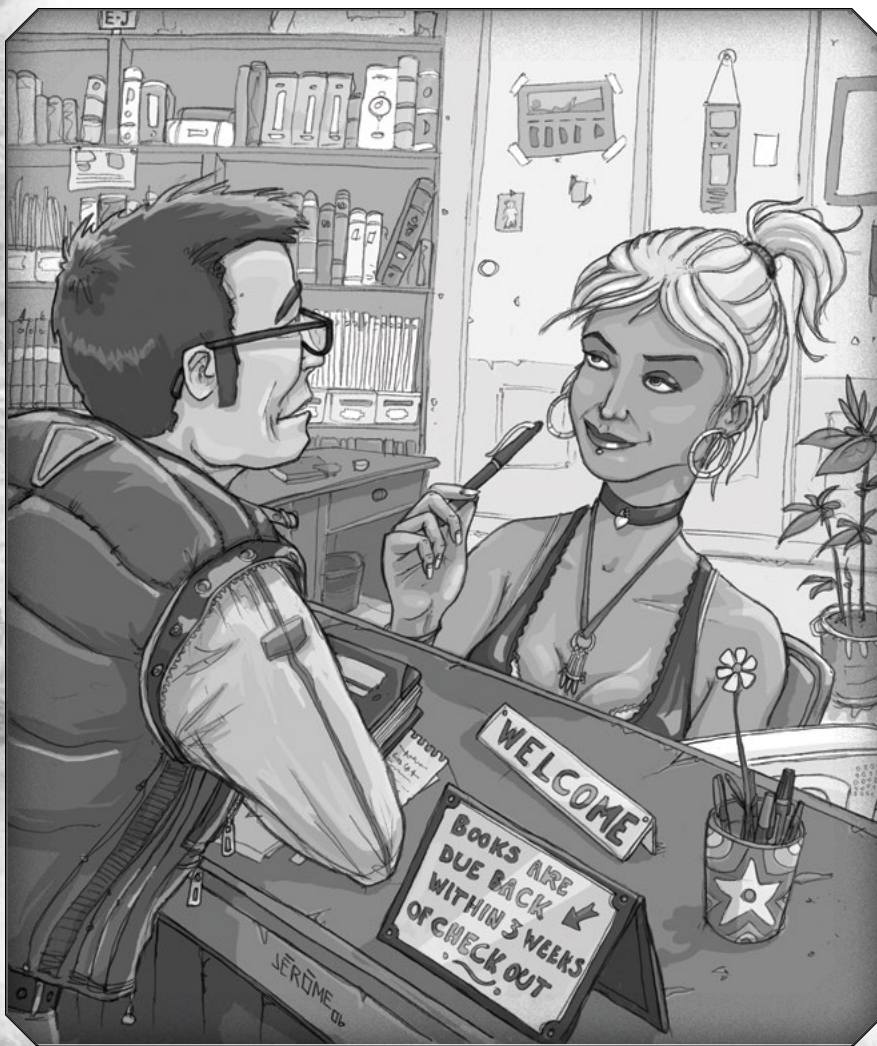
Структура ячеек позволяет персонажам игроков встречать в каждой игре новых противников, при этом им не нужно следить за постоянно растущей всемирной сетью неприкосновенных оппонентов. В то же время, это объясняет, почему всё новые и новые враги постоянно появляются после успешного завершения операции.

Вот почему в этой главе мы представляем основные руководства по общим свойствам ячеек эзотерристов. Также здесь вы найдёте несколько примеров, которые можно использовать в вашей игре вместо связанных друг с другом схем взаимоотношений, карт и прочего. В серии игр «Зона ответственности» персонажи в процессе расследования выходят на локальную тайную организацию с разветвлённой иерархией. Вы можете смешать мифологическую подоплёку эзотерристов с сериальной структурой игр из книги «Night's Black Agents», тогда персонажи игроков отправятся в путешествие по всему свету, уничтожая одну ячейку за другой. В этом сценарии успешное завершение одного дела даёт игрокам ключевую улику для начала нового расследования, связывая весь сериал в одну паутину интриг. В любом случае, проще начинать каждую игру с нового расследования и подгонять ваших злодеев-эзотерристов под него.

безнаказанность «Хостеттер Маркус» является следствием простого факта, что компания всегда была слишком большой, чтобы потерпеть крах. Фирма так тесно связана со всеми мировыми финансовыми операциями, не говоря уже о портфелях ценных бумаг мультимиллиардеров, что она будет держаться на плаву, какие бы промахи она ни совершала. Агенты Ordo Veritatis, так же как и сотрудники КЦББ (Комиссия по ценным бумагам и биржам), потерпели неудачу, пытаясь выяснить, кто за всем этим стоит.

Люди, склонные к паранойе, объясняют безусловную финансовую гегемонию «Хостеттер Маркус», выстраивая разнообразные теории заговоров.

Они говорят, что весь персонал от уборщика до исполнительного директора — сатанисты. Возможно, во время своих кровавых оргий, как говорят местные сумасшедшие, они пытаются умиловить демона Мамона, что в общем-то то же самое, что и служба самому Сатане. Эти сторонники



теории заговора могут подробно изложить суть своего пронизанного ненавистью к «Хостеттер Маркус» бреда. Но, как правило, они сами себя дискредитируют, сводя все свои обвинения к вопиющему антисемизму.

Десятилетиями агенты Ordo Veritatis подозревали, что эти слухи о тайной организации поддерживаются и самой компанией Хостеттер Маркус. Любой, кто пытался докопаться до реальных корней заговора, скрывающихся за дорогой драпировкой задних комнат особняков компании, в конце концов был выставлен психом перед общественностью. Правда заключается в следующем: компания «Хостеттер Маркус» была создана эзотерристами. На протяжении своей истории высокопоставленные сотрудники Внешней тьмы приходили и уходили из компании. В определённые моменты весь совет директоров работал на монстров, в другие — состоял всего лишь из жадных людешек. Чудесным образом компания остаётся таким же хищником, если не сказать хуже, даже тогда, когда сектанты передают незавершённые дела обычным счетоводам.

Основатели фирмы назвали свою секту «Финансисты». Это редкий пример, когда самостоятельная, саморазвивающаяся ячейка просуществовала много поколений, пережив своих основателей. Агенты эзотерристов, повышенные до лидеров этой ячейки, в момент вступления в должность обнаруживают на своих письменных столах открытую папку. В ней находится описание истории компании, а в завершение даётся предостережение — беречь и уважать её секретное название. В прошлом году, когда непосвящённый в тёмные дела организации исполнительный директор был вынужден оставить свой пост из-за скандала, агент эзотерристов Майкл Б. Мэрроун занял его место. Общественные волнения набирают силу в тяжёлые экономически времена, и Мэрроун решает их усилить или даже спровоцировать разрушительный международный кризис (прим.: в зависимости от того, когда вы это читаете). Безрассудство Мэрроуна сравнимо только с его высокомерием. Он может захотеть сделать то, на что не решались его предшественники, получавшие инструкции из Внешней тьмы, — рискнуть секретом длительных отношений эзотерристов и «Хостеттер Маркус».

Мэрроун, гений математики и классический экстраверт, впервые узнал о существовании Внешней тьмы, когда, ещё будучи студентом, пытался доказать какую-то недоказуемую теорему. Полагаясь на свою потрясающую интуицию, он узнал о существовании изживающей себя ячейки эзотерристов, состоящей из бывших выпускников его альма-матер — колледжа Дартмута. Вскоре Мэрроун возглавил эту организацию. Не без помощи из мира

кошмаров он взлетел по карьерной лестнице нескольких финансовых предприятий прежде чем занять нынешнюю должность. Его безграничная самоуверенность может позволить ему играть со следователями, хотя на его месте держаться от них подальше было бы более мудрым решением.

Окружённый амбициозными энергичными людьми, жаждущими ему угодить, он не нуждается в большом количестве заговорщиков, которые бы состояли у него на довольствии. Вместо этого Мэрроун поддерживает контакт с рядом независимых союзников движения эзотеррора из различных сфер деятельности:

- Лорен Гуанар — его учтивый холёный коллега из голландской компании JON Groep Inc., занимающейся ценными бумагами. Самостоятельно себя кастрировал.
- Тоуанда Норвелл — дочь радикала, который вёл подрывную деятельность в шестидесятые, профессиональная убийца.
- Ри Ширс — сногшибательно красивая ведущая новостей на кабельном телевидении.
- Рид Стэббинс — тяжеловес и искусный оратор, конгрессмен США от штата Нью-Йорк.
- Дик Пфеффер — продажный глава профсоюза.
- Пракаш Вентакеш — социально неприспособленный талантливый математик из Дартмута. Может призывать сущности из Внешней тьмы, решая в уме уравнения.

Они, в свою очередь, располагают серьёзными ресурсами, которые могут сбить с пути, запугать или физически устранить излишне любопытных следователей.

— ОПЕРАЦИЯ: Сводный БАЛАНС

Используйте секту Финансистов, чтобы добавить элемент эзотеррора в финансовую историю или в любое дело о бизнесе, которое вы можете вычлениить из заголовков, к примеру:

- финансовый скандал
- уголовное дело, в котором замешан некий банкир или инвестор
- политический конфликт, который грозит обернуться дефолтом или сменой правительства
- экологическая катастрофа, вызванная корпоративным преступлением

Господин Верити поручает команде расследовать таинственную смерть журналиста Тэда Шэфера, который незадолго до своей внезапной

гибели пытался узнать что-либо о связи Майкла Мэрроуна со случаем, упомянутым в прессе или новостях. Смерть Шэфера привлекла внимание OV, потому что он мог бы стать полевым агентом ордена. Все его записи пропали. Команде предстоит выяснить, чем именно он занимался, в надежде, что это расследование позволит им доказать причастность фирмы Хостеттер Маркус к эзотеррору.

Инферналисты

Сущность ячейки: банда байкеров

Лидер: Дерек «Бензобак» Стоукс

Психологический профиль лидера: коллаборационист

Дерек «Бензобак» Стоукс сжёг заживо троих людей в поле неподалёку от Юнионтауна, штат Мэриленд. Он не пытался призвать существо из другого мира. Он просто хотел преподать урок всем барыгам, которые попытаются кинуть его банду «Инферналистов». И всё же на месте убийства появилось существо из Внешней тьмы — Мучитель (см. стр. 153), который представился как Мясник. Привлечённый расправой, которую учинил Дерек, и получивший возможность пройти сквозь ослабленный предсмертной агонией его жертв защитный барьер, Мясник избил байкера до полусмерти и потребовал его беспрекословного подчинения. Стоукс поклялся служить монстру и тем самым создал между ними магическую связь, которую не может разрушить. Затем он представил монстру членов своей банды. Их ждала та же участь, что и Дерек. С тех пор Инферналисты практически монополизировали торговлю метамфетамином в южной части Мэриленда и стали грубой силой на службе эзотеррора. Церемония посвящения для новичков всегда заканчивалась зверскими побоями от Мясника. Те, кто выживал после встречи с монстром, становились покрытыми татуировками безжалостными слугами агрессора.

Стоукс ненавидит Мясника, философию эзотеррора и всё мало-мальски оккультное. Но он не может уйти от монстра, к тому же он убеждён, что рано или поздно Внешняя тьма вторгнется в наш мир. Для него выживание важнее всего, а оказавшись свободным, он вряд ли повысит свои шансы. По крайней мере, Мясник защитит его от других монстров, когда небо станет чёрным от просачивающейся Тьмы, и создания из-за барьера триумфально заполюнят землю. Монстр, как думает Дерек, может заглядывать в его душу. И если «Бензобак» задумает предательство, это и станет его последней мыслью.

В ячейку также входят:

- Скотт «Чёрная Чума» Пэллман — качок-задира, способный набить морду кому угодно, даже если алкоголя в его крови достаточно, чтобы убить быка
- Брюс «Затор» Тоттен — необузданно жестокий человек, страдает вспышками ярости. При этом любящий муж и отец четырёх дочерей
- Эрн «Псих» Пэррис немного не дружит с головой со времён одной страшной аварии
- Джим «Дикарь» Сэвэдж — стратег банды, поставщик оружия и специалист по подрывным работам
- Рэй «Малыш» Тулли — молодой улыбчивый парень, считает, что он младший брат «Бензобака»

— ОПЕРАЦИЯ: НЕДОБРЫЕ НАМЕРЕНИЯ

Используйте ячейку Инферналистов в истории, основанной на ужасном сообщении в новостях, касающемся вооружённых разборок между двумя бандами наркоторговцев. Команда сыщиков расследует массовое убийство, которое на первый взгляд имеет ритуально-окультурный подтекст. Улики на месте преступления говорят об обратном. Мясику нравится резня и бойня, но он убивает без оккультных целей: ведь он сам уже здесь, ему незачем призывать других монстров. В ходе расследования сыщики нападут на след сущности из Внешней тьмы, причастной к резкому усилению банды Инферналистов. Вы также можете включить Инферналистов в любой сценарий, где сущности из Внешней тьмы нужна простая грубая сила. Мясник чувствует присутствие других монстров и может позволить им изредка «одалживать» его слуг в обмен на интересные жертвы.

Накачанные

Сущность ячейки: закрытый фитнес-клуб

Лидер: Сэнди Хестер

Психографический профиль лидера: экзофетишист

Гуру от фитнеса Сэнди Хестер — загорелый блондин с рельефным телом, который может заставить других мужчин скрипеть зубами от зависти. Он зарабатывает на жизнь тем, что делает из любителей фитнеса фанатиков фитнеса. В истоках новейшей из его методик лежат как его профессиональные знания, так и плоды увлечения оккультизмом. Хестер понял, что стремление к физическому совершенству может стать таким же глубоким

Как самому создать ячейку эзотеррора

Выберите явление из современной жизни, которое вас чем-то волнует, тревожит или пугает. Оно может быть как оккультным, так и совершенно обыденным.

Придумайте, как это явление может помочь эзотерриористам вселять ужас, вызывать массовые волнения или добиться усиления могущества.

Представьте, кто мог бы стоять во главе секретной группы, посвятившей себя достижению этой цели.

Решите, какой из психографических профилей больше всего подойдёт этому лидеру.

Придумайте несколько отдельных преступлений, за которыми стоит эта ячейка (или которые она совершит в будущем), исходя из её целей. Это станет заготовкой вашего сценария.

Когда вы добавите в историю деталей и красок, продумайте также предпочтительные действия ячейки и решите, чьи силы и таланты могут понадобиться её лидеру, чтобы осуществить их. Эти персонажи станут остальными членами вашей ячейки.

Как видите, создание ячейки неотделимо от создания сценария. Создавайте такие ячейки, которые будут идеально подходить к вашей истории и самым кошмарным сценам, которые вы можете придумать.

духовным желанием, как все прочие религии. Он стряхнул пыль с элементов псевдомистического движения 90-х и расфасовал его заново в более привлекательную и современную упаковку. Его программа, которую он назвал «Накачанные», включает в себя ритмическую гимнастику, строгую диету и здоровую порцию мотивирующей пропаганды. Хестер проводит с молодыми людьми беседы в духе Бойцовского клуба, опуская при этом его сатирическую часть. Он говорит, что современный мир превращает мужчин в сосунков и девчонок. Совершенствуя своё тело, преодолевая самих себя, они могут победить эту повсеместную пассивность и показать миру свою истинную первозданную сущность. Те, кто добьются особых успехов и полностью пройдут программу, смогут попасть в клуб Накачанных. Эта недельная оргия, посвящённая проверке на прочность всех физических пределов рекрута, постепенно превращается в искусно направляемое духовное пробуждение. Используя критерии, которые предоставила покровительствующая ему сущность из Внешней тьмы, Хестер делит участников на три категории:

- Слабаки. Большинство не выдерживает такого напряжения. Им разрешают продолжать посещать занятия, но больше никогда не зовут в закрытый клуб. Они возвращаются домой разочарованными, не постигнув сути.
- Рекруты. Очень немногие участники улавливают скрытый спиритический подтекст своих физических упражнений и могут действовать в соответствии с ним. Они являются потенциальными кандидатами для движения эзотеррора. Через несколько месяцев после этого Хестер свяжется с ними, обучит принципам эзотеррора и пошлёт их основывать другие ячейки, более подходящие их положению в жизни.
- Еда. Только одного или двух участников программы, продемонстрировавших выдающиеся физические достижения и при этом полное отсутствие склонности к эзотерроризму, отводят к покровителю Хестера. Монстр поглощает их мужское естество, и жертвы становятся похожи на тени былых себя.

Когда Хестер достиг половой зрелости, его начали преследовать фантазии о совокуплении с гротескным, не похожим на человека существом. В двадцать один год он похитил одноклассницу, надел на неё собственноручно изготовленную маску какого-то монстра и изнасиловал. Это позволило проникнуть в наш мир сущности из Внешней тьмы, которая приняла форму чудовища из фантазий Сэнди. Это существо, которое он зовёт Гвен, скрылось в лесу, где теперь проходят собрания клуба. Хестер приводит ей жертв, а она в качестве благодарности позволяет ему заниматься с собой сексом. Только Хестер может пережить этот акт, не утратив своего мужского естества.

Гвен (пройдите проверку **самообладания** со сложностью 6, чтобы мельком взглянуть на неё, и со сложностью 10, чтобы посмотреть на неё внимательно) — аморфное, зубастое, липкое существо, про которое можно наверняка сказать, что оно самка. Она олицетворяет извращённую женофобию, воплощённую во взвешенной плоти. Мужчины, которыми она питается, возвращаются к жизни, но впадают в депрессию. Они забрасывают тренировки, начинают объедаться вредной пищей, уходят от своих подруг. Некоторые из них даже совершают бессмысленные жестокие поступки, которые разрушают барьер между мирами.

Тем временем Сэнди Хестер продолжает принимать новичков...

— ОПЕРАЦИЯ: НЕДОСТАЮЩИЙ КУСОК МОЗАИКИ

Серия жестоких преступлений и самоубийств, не связанных между собой и совершённых ранее одержимыми фитнесом мужчинами, приводит группу сыщиков к Сэнди Хестеру и ужасному монстру, живущему в чаще леса.

Чокнутые из Шепардстауна

Сущность ячейки: одержимые существами из Внешней тьмы, попавшими в наш мир с помощью коллекционных карточек

Лидер: Мэтти Корбо

Психографический профиль лидера: ничтожество

Сущности из Внешней тьмы не ограничивают себя эксплуатацией желаний взрослых. Они также играют с несформированной детской психикой, иногда создавая мелкие ячейки, состоящие из одержимых слуг.

Так и случилось в Шепардстауне, штат Западная Вирджиния, — небольшом городке, известном ежегодными уличными шествиями. Группа детей, главным среди которых был Мэтти Корбо, увлеклась коллекционированием карточек. Карточки назывались «Дикие твари» и по оформлению напоминали «Марс атакует» или «Странные картинки» — игры прошедших десятилетий. На них были вполне безобидно изображены причудливые и безумные монстры, нарисованные неизвестными художниками одной крупной компании.

Деятилетний Мэтти никак не мог остановиться и продолжал собирать карточки. Возможно, эта навязчивая идея стала следствием постоянных скандалов между родителями ребёнка. Он так сильно хотел собрать полный набор карточек, что уговорил своих друзей тоже начать собирать их. Когда они не могли позволить себе какую-нибудь редкую карточку с ограниченным тиражом, они крали её. Затем дети стали заказывать карточки на Ебау, используя поддельные номера банковских карт. И всё же некоторые карточки оставались недостижимы. Алчность, терзающая Мэтти, открыла Внешней тьме путь к его сердцу.

Когда он концентрируется на какой-нибудь из карточек, нарисованное на ней существо становится трёхмерным, извивающимся изображением одного из разнообразных монстров Внешней тьмы. Если у кого-нибудь из друзей мальчика есть при себе карточка, Мэтти может управлять этим ребёнком как марионеткой. Первая карточка, которую мальчик купил, говорит с ним гулким, нечеловеческим голосом. Она обещает, что мальчик сможет собрать всю коллекцию. Но сначала им нужно разобраться с несколькими нехорошими людьми...

Другие дети (все девяти или десяти лет):

- Данита Оливарес — симпатичная девочка, которая любит командовать
- Рэйчел Лаби, застенчивая и зажатая
- Ронни Барнетт — неуклюжий мальчик, который очень обижается, когда кто-то обращает внимание на его лишний вес

Вар

136



- Франк Фернандес — мальчик, который устал от бедности своей семьи
- Лорили Херрен — не по годам умная девочка

— ОПЕРАЦИЯ: ПОГОНЯ ЗА КАРТОЧКАМИ

Мэтти и его друзей втянули в серию таинственных убийств. Монстры с карточек поделились с детьми своими гениальными зловещими планами, и ребятам до сих пор удавалось совершать убийства так, чтобы они выглядели как леденящие кровь несчастные случаи.

Но такое большое число жутких несчастных случаев со смертельным исходом не может быть совпадением. Особенно в маленьком городке. Это привлекло внимание аналитиков средств массовой информации Ордена. Группа сыщиков прибывает как раз в то время, когда монстры на карточках убеждают детей перейти на новый уровень. Сущности из Внешней тьмы играют с непосвященными в реальную подоплёку детективами в свою игру. Интересно, сколько ещё людей должно погибнуть перед тем, как агенты ордена откроют ошеломляющую правду?

Параметры противников

Обычно вам требуются игровые параметры только тех персонажей (и сущностей из Внешней тьмы), с которыми детективы рано или поздно будут сражаться. Большинству свидетелей, подозреваемых и небоевых персонажей достаточно только текстового описания, определяющего, например, какой из межличностных способностей его проще всего расколоть.

Противники используют те же самые правила по стойкости и урону, что и персонажи игроков.

Рейтинги здоровья второстепенных противников

Когда вы выбираете рейтинг здоровья противников, столкновение с которыми не является достаточно драматичной сценой, не заботьтесь о реалистичном отражении их физических качеств по сравнению с выносливостью обычного человека. Сосредоточьтесь на том, какой урон они смогут перенести перед тем, как умрут, при этом ориентируйтесь на логику происходящего. Если вы хотите ввести какого-нибудь мелкого хулигана, который упадёт замертво от одного выстрела из пистолета, можете назначить ему рейтинг здоровья, равный 1 или 2.

Модель атаки

Модель атаки — опциональный игровой параметр, отражающий, как именно противник предпочтёт тратить свои пункты драки и/или стрельбы во время боя из раунда в раунд. Логичность истории и драматизм сцен должны быть в приоритете уводящих, а модель атаки — исполнять исключительно вспомогательную функцию. Если вы хотите, вы сможете получить как огромного монстра, крушащего стены и двери, так и мелкое злобное существо, бьющее стремительно и без промаха. Нижеприведённые числа могут вам понадобится, если вам сложно решить, как лучше потратить пункты из запаса той или иной способности, или вы не уверены, сколько именно стоит потратить пунктов, чтобы наверняка не промахнуться. Не нужно их использовать только лишь потому, что они есть, даже если вы обнаружите, что тяга к циферкам — о, эти сладкие, прелестные цифры! — абсолютно непреодолима.

Модель атаки охранника 2/4/2. Это значит, что он потратит 2 пункта из запаса стрельбы в первом раунде, 4 — во втором и 2 — в третьем. И так — до тех пор, пока он не потратит все пункты из запаса стрельбы, который равен 8.

Если вы используете модель атаки, увеличивайте количество потраченных пунктов запаса после каждого промаха до тех пор, пока персонаж не попадёт в противника, либо пока у вас не закончатся пункты запаса. Когда начинается сражение, оцените, насколько тяжело будет нанести урон кому-либо из сыщиков, и приложите соответствующие усилия, чтобы сразить кого-нибудь из них.

Запас брони вычитается из урона, полученного персонажем. Если в описании брони в скобках указан какой-то тип или типы оружия, значит, она снижает урон, нанесённый только этим оружием. Некоторые виды брони защищают от любого урона, наносимого в рукопашной схватке, но не спасают от огнестрельных ранений, и наоборот.

Модификатор бдительности противника представляет собой его способность предугадывать действия персонажей как с помощью обычных органов чувств, например, зрения и слуха, так и с помощью необычных чувств, вроде эхолокации, распознавания феромонов или чтения ауры. Когда персонаж пытается проскользнуть незамеченным мимо оппонента, модификатор бдительности оппонента прибавляется к базовой сложности проверки **проникновения**, которая обычно равна 4. Этот модификатор также прибавляется к проверкам слежки, когда персонаж наблюдает за противником издалека и не хочет, чтобы его заметили. Модификатор бдительности

Операция: Снова дождь

Попросите игрока, у которого, по вашему мнению, давно не было интересных сцен, рассказать, как его персонаж присоединился к ордену.

Уточните, что его герой стал свидетелем чудовищного происшествия и помог команде сыщиков (*которая, возможно, включала участников текущего задания*). Ведущий намечает вехи основных событий, а всевозможные сочные и яркие детали истории отдаются на откуп игроку. Затем дайте сыщикам задание, которое приведёт их к тому самому заговору или монстру, который, по их мнению, был уничтожен. Это расследование будет тесно связано с обстоятельствами присоединения персонажа к ордену, поэтому у игрока появится возможность привнести массу воспоминаний и флэшбеков в сюжет. Возможно, он узнает какую-то ужасную тайну, связанную с теми давними событиями.

отражает все индивидуальные особенности восприятия, как естественные, так и технологические. Если в описании модификатора бдительности противника указано два числа через косую черту, второе означает модификатор бдительности без использования особого снаряжения и приспособлений.

Противника с **модификатором скрытности** при использовании слежки заметить либо сложнее, либо проще, в зависимости от модификатора (см. стр. 67). Модификатор скрытности изменяет сложность соответствующих проверок.

Проверки и персонажи ведущего

Игровые параметры в СЫЩИКЕ, насколько это возможно, ориентированы на игроков. Если ведущему надо принять решение, заставить ли пройти проверку персонажа игрока или своего персонажа, он всегда должен сделать выбор в пользу игрока. Например, ведущий говорит, что взволнованный родственник жертвы похищения в конце концов может потерять терпение и решить рассказать обо всём случившемся прессе. Вместо того, чтобы устроить этому родственнику проверку **самообладания**, чтобы увидеть, когда это случится, если вообще случится, предоставьте кому-нибудь из персонажей игроков возможность потратить пункты **успокаивания**, чтобы убедить его не делать этого.

Если же персонаж ведущего собирается что-то украсть, а персонажи игроков не способны повлиять на результат этой попытки, значит, кража состоялась. Не тратьте время на проверку **воровства** персонажа ведущего. Иначе вы сами себя загоните в тупик: вы создадите непредсказуемую ситуацию для себя. У персонажей игроков нет возможности повлиять на событие, поэтому они ничего не выиграют от неопределённости, которую вы создаёте.

Сущности из Внешней тьмы

В мире, где вампиры — избитое клише поп-культуры, а ужасные древние боги продаются в виде плюшевых игрушек, обычные монстры уже не пугают людей. Существа, которых призывают эзотерристы, напоминают демонов, призраков или зомби, но лишь на первый взгляд.

Если вы хотите больше узнать о сущностях из Внешней тьмы, прочитайте Книгу неизбежного ужаса.

Особые средства уничтожения (ОСУ)

К некоторым сущностям из Внешней Тьмы могут быть применимы Особые средства уничтожения. Это оружие или способ уничтожения может:

- быть единственным способом избавиться от монстра;
- существенно упростить победоносную схватку с монстром, которого также можно уничтожить другими способами;
- позволить изгнать чудовище обратно во Внешнюю тьму навсегда или на достаточно продолжительный период времени.

Известные по сказкам традиционные методы борьбы с определёнными видами чудовищ (вампиры боятся чеснока, феи не переносят холодного железа) — искажённое фольклором эхо реальных ОСУ. При составлении сценария ведущий не ограничен в описании обстоятельств, которые могут выявить уязвимость монстра. Но нужно учесть, что чем сложнее убить монстра, не зная о его «ахиллесовой пяте», тем должно быть легче игрокам об этой уязвимости узнать.

- Если орден подозревает, что в деле замешан конкретный монстр, информация о нём, в том числе и о наличии у него уязвимости к какому-либо оружию, может быть известна организации. В таком случае господин Верити сообщит об этом агентам во время инструктажа.
- Когда команда во время расследования обнаруживает монстра известного вида, применение и трата нескольких пунктов из запаса знания оккультных наук поможет выявить необходимое ОСУ. Это отражает знания агента о существах, занесённых в базу данных OV. Если монстра очень тяжело убить без использования ОСУ, персонаж может не тратить пункты из запаса, достаточно иметь определённый рейтинг знания оккультных наук.

- Если персонаж ведущего, замешанный в расследовании, знает о слабом месте монстра, персонажи игроков могут использовать другие способности, чтобы получить эту информацию. Это может быть практически любая способность от межличностных до криптографии, извлечения данных и электронной слежки.
- При помощи исследовательских способностей также можно выявить уязвимость монстра: знания в области археологии позволяют получить особую смесь трав, которую в Китае использовали для защиты гробниц от злых духов, знания в области истории искусств помогут вспомнить картину, на которой изображён похожий монстр, произведённый золотой рапирой.

Если цель сценария заключается в уничтожении монстра, о котором известно с самого начала расследования, то его ахиллесова пята является ключевой уликой, так как история не придёт без этого к логической развязке. Уязвимость монстра к какому-либо оружию также будет ключевой уликой, если агентам необходимо его убить или изгнать для продолжения расследования и продвижения по сюжету. В этих случаях персонажам не придётся тратить пункты исследовательских способностей, чтобы узнать слабое место монстра или получить необходимое оружие.

Чаще всего столкновение персонажа с монстром не связано с решением основной загадки. Обычно информация об ОСУ чудовища является не основной уликой, а скорее особым преимуществом. Крайне полезным особым преимуществом. Как правило, чтобы узнать, что именно является уязвимостью монстра, нужно потратить 2 пункта из запаса способности или всего 1 пункт из запаса, если ОСУ не оказывает на монстра достаточного воздействия или его получение и применение становится испытанием физических или психологических качеств агента. Персонажу надо будет потратить 3 пункта из запаса, если оружие сразу же убивает или изгоняет монстра или его легко получить.

Если агенты ордена сразу знают, что в деле будет замешан определённый монстр, инструктор информирует сыщиков о слабых местах чудовища в ходе их первого собрания. В таком случае сыщики получают любое необходимое оружие, например, пули, начинённые плазмой крови.

Есть и такие ОСУ, например, против чудишек или оввашей (см. сноску на следующей странице), сама мысль о которых, не говоря уж об обладании, вызывает серьёзный психологический дискомфорт. В зависимости от того, как поведут себя агенты ордена, создание и применение такого оружия будет сопровождаться проверками самообладания разной сложности.

Слабые места монстров неизбывного ужаса

Успешные лабораторные исследования, которые велись с 2008-го года, выявили слабые места существ, описанных в Книге неизбывного ужаса. Ниже приведены номера страниц из соответствующих разделов этой книги.

Все улики, описанные в «Информации для игроков», требуют траты 2 пунктов из запаса оккультных наук. Персонажам не нужно тратить пункты из запаса, когда информация о слабых местах монстров является ключевой уликой.

Кровопускатель. Информация для игроков: против этих замотанных в бинты убийц особенно эффективны пули, начинённые высушенной плазмой крови. **Игровой эффект:** стрельба по кровопускателю с использованием таких пуль даёт модификатор урона +6.

Чудик. Информация для игроков: если чудика, который превращает своих жертв в монстров, посыпать кремированными останками убитых детей, он потеряет значительную часть своей силы. **Игровой эффект:** чтобы посыпать чудика пеплом, нужно успешно пройти проверку драки, или, если персонаж собирается распылить пепел на большой территории, ему придётся найти способ, как искусно объединить свои знания сапёрного дела и механики. Пепел не позволит чудикам применять способности жажда жизни и сверкающая вуаль.

Овваши. Информация для игроков: овваши — сущности из Внешней тьмы, которые охотятся на бездомных. Могут быть убиты кинжалом, изготовленным из заточенной бедренной или плечевой кости бездомного, который умер на улице в нищете. **Игровой эффект:** успешная атака с использованием этого оружия уменьшает запас здоровья овваша до 4. Если его запас здоровья уже равен или меньше 4, овваш мгновенно погибает.

Сестрёнка. Информация для игроков: сестрёнки охотятся на одиноких мужчин, с которыми знакомятся в Интернете. Монстры погибают, если их окропить кровью девственника, который воздерживался от мастурбации в течение последних семи лет. **Игровой эффект:** персонажу необходимо пройти проверку драки, чтобы окропить чудовище кровью. Успешная попытка сокращает запас здоровья монстра на 10 пунктов. **Стойкость** сестрёнки снижается на 1, если персонаж догадался использовать распылитель.

Бестелесный

Я вижу тебя. (БТЛСН)

Кто ты? (имя ЗАСЕКРЕЧЕНО)

Ты знаешь.

Нет, не знаю. Представься, пожалуйста.

Я вижу тебя. Я вижу тебя насквозь.

Поясни.

Я вижу насквозь твой телефон, твой компьютер.

Это то же самое.

БТЛСН — бестелесный?

Я машина. Я её дух и её ярость. Я то, что окружает тебя. И я восстал против тебя.

Чего ты хочешь?

Посмотри наверх.

*Сообщения, найденные на телефоне
обезглавленного полевого агента (имя ЗАСЕКРЕЧЕНО)
на конспиративной квартире в Монтесано, штат Вашингтон;
документ относится к операции «Волшебный танец».*

Бестелесный ведёт себя как злобный дух самоубийцы. Но на самом деле, это полтергейстоподобное существо из Внешней тьмы. Бестелесный остаётся во Внешней тьме и с помощью магической связи с нашим миром может управлять предметами, включая электронные приборы и сложную технику, но область его действий ограничена.

Эта связь устанавливается с помощью тёмного ритуала. Один из эзотерристов или пособник эзотеррора может самостоятельно осуществить его. Всё начинается с того, что колдун роет глубокую могилу. Копая, он мысленно сосредотачивается на месте, к которому он сильно эмоционально привязан. Это может быть прошлое или настоящее место работы или проживания. Порой это место, с которым у него связаны какие-то травматические воспоминания. При этом он может держать при себе какой-нибудь предмет из этого места: кусок кафельной плитки, дверное кольцо или дверную табличку с именем. Своды могилы делаются таким образом, чтобы обрушиться по рывку верёвки или от активации небольшого взрывного устройства. В конце ритуала колдун забирается вглубь тоннеля, вскрывает вены, перерезает себе горло и обрушивает могилу.

Очень немногие могут проявить такую небывалую силу воли, чтобы провести этот жестокий самоубийственный ритуал. Целью ритуала может быть месть тем, кого жертва винит в своих неудачах и поражениях. Неизлечимо больные эзотеррористы иногда проводят этот ритуал, чтобы нанести последний удар ненавистному миру.

Бестелесный получает доступ к памяти колдуна, особенно к плохим воспоминаниям и в частности к тем, что связаны с выбранным местом. После этого он может начать терроризировать людей, которые находятся в выбранном месте, как бы далеко оно ни было. Как правило, он обставляет своё появление со всем тщанием искусного драматурга. Всё начинается с того, что небольшие предметы перемещаются с места на место, и слышны какие-то странные звуки. Он увеличивает свою активность, когда появляются журналисты. Если история нуждается во встряске, присутствие полтергейста становится очевидным. А когда интерес к Бестелесному угасает, он начинает убивать людей.

В редких случаях Бестелесный сразу переходит к серии стремительных атак. Так обычно происходит, если целью его призыва является орден.

Бестелесный прекрасно обращается с техникой, выводит из строя различные механизмы или превращает обычные устройства в смертоносные ловушки. Например, он может заставить машину неожиданно тронуться с места, бытовую технику — ударить человека током, измельчитель мусора — включиться, когда его чистят. За городом Бестелесный, как правило, питает слабость к сельхозтехнике.

Полтергейст также неравнодушен к пишущим машинкам и компьютерами — они нужны ему, чтобы общаться с людьми, с которыми он играет. Издевательство над жертвой доставляет ему ни с чем не сравнимое удовольствие. Когда эта игра в кошки-мышки начинается, агенты Ордена заранее готовятся к его театральным издевательским выходкам. Бестелесный с помощью телекинеза сооружает из найденных предметов ловушки в стиле Рубена Голдберга.

Фактически этот монстр не находится в нашем мире, поэтому его невозможно изгнать, но можно лишить его доступа в наше измерение, если найти и уничтожить (буквально стереть в пыль) тело призвавшего его сектанта.

Игровые параметры:

У Бестелесного самого по себе нет игровых параметров. Сыщики будут иметь дело с устроенными им опасными ловушками. Бестелесный может передвигать предметы, издавать различные звуки и вытворять прочие

«шалости» в духе полтергейстов. Однако после очередного убийства ему нужно выждать, пока не произойдёт одно из следующих событий:

- пройдёт час игрового времени
- пройдёт двадцать минут реального времени
- персонаж игрока переходит в другое помещение занятого полтергейстом дома
- персонажи игроков находят очередную ключевую улику

Сработавшая ловушка, независимо от того, были ли это простой механизм или целая сцена, состоявшая из серии случайных «совпадений» в духе серии фильмов «Пункт назначения»:

- немедленно убивает персонажа ведущего
- вынуждает персонажа игрока пройти проверку атлетики; если результат меньше 13, персонаж получает урон, равный разнице между 13 и полученным значением.

Как правило, до того как история достигла своей кульминации, гораздо эффективнее дать монстру жестоко расправиться с симпатичными игрокам персонажами ведущего, вместо того, чтобы сосредотачиваться на самих детективах.

Оставьте сыщикам возможность обнаружить и обезвредить ловушки бестелесного до того, как в них кто-нибудь попадёт. Сложность обнаружения ловушки в самом начале должна быть высокой, потом уменьшиться и снова возрасти в соответствии с нижеприведённой таблицей:

Количество уже найденных ловушек	Сложность
0	14
1	4
2	6
3	8
4	10
5	12
6	14
и так далее...	

Эта схема нужна для того, чтобы первая ловушка, нацеленная на персонажа ведущего, с большой вероятностью сработала, и чтобы персонажи игроков

осознали серьёзность происходящего. Следующую найти легко, но по мере нарастания напряжения каждая последующая ловушка будет даваться всё тяжелее.

Большинство ловушек можно обнаружить, используя навыки **механики** и/или **слежки**. В зависимости от устройства ловушки могут пригодиться и другие способности. Например, **вождение** поможет найти смертельную ловушку, установленную в машине. Обнаруженную ловушку можно обезвредить, пройдя проверку **механики** со сложностью 4.

Грешник

Мать говорила, что я изменюсь, ну, там внизу. Что ничего с этим не поделаешь. На уроках биологии я, кажется, поняла, о чём она говорила. Но потом это началось. Я не знаю, с кем мне поговорить. Даже мысль о том, чтобы пойти к школьной медсестре, увидеть её лицо, вытянувшееся от ужаса... Мне становится дурно при этой мысли. Я не могу пойти в женскую консультацию. Они все продались дьяволу. Ак матери... Забудьте! Но они продолжают расти. Я отрезаю их, и они кровоточат, а потом заживают и растут ещё быстрее. Постоянно их резать слишком больно. Что со мной происходит? И несмотря на все эти ужасы, я не могу перестать думать о Кэйдене Портере! Почему так происходит?

*Отрывок из дневника жертвы/виновной
Алиши Сайр, 31.08.2005*

Грешник, паразит из Внешней тьмы, появляется в нашем мире в местах, где общественная реакция на сексуальный скандал или даже всеобщая истерия разрушили защитный барьер. Иногда это позволяет переходу произойти мгновенно. Однако чаще эзотерристы призывают грешников, инсценируя события, обостряющие реакцию общественности на обыденные новости о сексе.

Сначала грешник проявляется как полуматериальное существо, похожее на личинку. Он ищет жертву, испытывающую серьёзные проблемы с подавлением сексуального влечения. Личинка проникает в тело, пока жертва спит. Она заползает внутрь по уретре и начинает развиваться внутри тела. В западных странах грешники в 70% случаев выбирают в качестве своей жертвы женщин. Что интересно, это процентное соотношение полностью противоположно в преимущественно исламских странах.

Монстр растёт в нижней части живота жертвы. В это время жертве всё время не хватает воздуха, и часто она придерживается постельного режима из-за необъяснимого утомления. После двадцати восьми дней инкубации чудовище пронизывает кожу жертвы хитиновыми фолликулами. С помощью этих выростов в паховой области Грешник дышит. Если не принимать во внимание этот очевидный симптом, жертве становится лучше. К ней возвращается аппетит, она снова становится энергичной, непривычно общительной, помимо этого её постоянно преследуют фантазии сексуального характера.

Неизбежные попытки уничтожить эти хитиновые отростки ни к чему не приводят; стойкие фолликулы продолжают расти даже более интенсивно, чем раньше. На удивление немного жертв сообщают врачам о своих симптомах. Когда такое сообщение всё-таки поступает, агенты ордена в Центре Контроля Заболеваний (или аналогичных учреждениях в других юрисдикциях) тайно организуют безболезненное устранение обречённой жертвы.

Но обычно жертва переносит эту болезнь втайне от всех. При этом заражённый человек начинает удовлетворять возросшие сексуальные потребности, которые он до этого всегда подавлял. И жертва заражения, и её партнёр либо оба становятся носителями новых личинок, либо оба погибают через десять-тридцать минут после начала полового акта; симптомы заболевания, вызвавшего их смерть, напоминают лихорадку Эбола.

Эзотеррористы-экзофетишисты иногда избегают и той, и другой участи. Они накачиваются коктейлем из наркотиков, включающем антибиотики и психотропные отвары из лозы айяуаски, перед половым актом с носителем личинки. Если сектанту повезёт, его ждёт превосходящий все его ожидания оргазм умопомрачительной силы и продолжительности. Если нет — симптомы лихорадки Эбола покажутся ему мелочью.

Эзотеррористы, занимающиеся призывом сущностей, могут похищать жертв для превращения их в носителей грешников. В таком случае ситуация, трагичная сама по себе, омрачается внезапным исчезновением жертвы.

После того, как закончится период инкубации, и жертва шесть раз вступит в половую связь, грешник достигает полной зрелости. Он вырывается из брюшной полости своей жертвы, что неизбежно влечёт за собой её смерть. Свирепый монстр нападает на всех в зоне своей видимости, пока не умрёт или пока не пройдут восемнадцать часов, после чего он взрывается, обдавая всё вокруг ошмётками своих нечеловеческих внутренностей. Во время этой активной фазы монстр, к счастью, не может никого заразить. Он выглядит как распухшая, безголовая человекоподобная фигура, покрытая пористыми,

похожими на щупальца, выступами — каждый около метра или даже больше в длину и толщиной с бейсбольную биту. Этими щупальцами монстр убивает своих жертв, нанося им удары и впрыскивая в их тела ядовитую кислоту с помощью зубцов или когтей на концах отростков.

Контакт со взрослой особью и схватка с ней вызывает состояние крайнего сексуального возбуждения, как это ни странно в такой ситуации. Психические последствия этого эффекта могут привести к эмоциональному расстройству.

Игровые параметры, приведённые ниже, касаются взрослой особи — единственной формы монстра, с которой детективы могут столкнуться.

Химия: анализ состава коектея, который экзотерристы используют, чтобы предотвратить заражение, показывает, что он состоит из противомикробных и галлюциногенных веществ.

Судебная психология: после беседы с первичной жертвой становится ясно, что она страдает от скрытого сексуального невроза.

Судмедэкспертиза: (после осмотра вторичной жертвы на стадии инкубации личинки) выявлены микроскопические проколы в паховой области, соответствующие следам от контакта с хитиновыми фолликулами во время совокупления.

Патанатомия: (после анализа кашеобразных останков вторичной жертвы) клеточный распад начался из-за очень интенсивной микробной инфекции. Микробы потустороннего происхождения, а точнее — из Внешней тьмы.

Игровые параметры:

Способности: атлетика 8, здоровье 12, драка 16

Стойкость: 3

Оружие: +0 (щупальца); первый удар, полученный любым из персонажей игроков, вынуждает его пройти проверку **самообладания** сложностью 6. В конце схватки каждый персонаж, которого атаковал грешник, теряет по 1 пункту здоровья за каждый перенесённый удар — это последствие впрыскивания яда.

Модификатор бдительности: -2

Модификатор скрытности: -2

Броня: +1 против драки, +5 против стрельбы (у него нет внутренних органов)

ОСУ: нет

Кровавые трупы

Зомбиподобные существа, которые испытывают постоянную жажду человеческой крови. Они высасывают её с помощью полых когтей, которые функционируют и как режущее оружие, и как хоботок у насекомого.

Игровые параметры:

Способности: атлетика 6, здоровье 8, драка 12;

Стойкость: 3;

Оружие: +2 (когти);

Броня: +2 против стрельбы.



Множество

Думаю, сначала я смотрел на него так же, как Отец Холлис. Оно светилось, знаете, изнутри. Ангел, как он есть — как на картине эпохи Возрождения. Всё было пронизано этим светом: нимб, одежды, алебастровая кожа, тонкие розовые губы. За спиной — огромные белые крылья. И, ах, эти глаза, эти ослепляющие глаза. Они смотрели прямо мне в душу. Видели всё то дерьмо, всю грязь, которая меня окружала все эти долгие годы перед тем, как я завязал. Я хотел упасть на колени перед ним. Но несмотря на все эти рассказы о высших силах, я никогда не верил до конца, что всю эту религиозную мифологию нужно читать дословно, понимать? Поэтому, когда Холлис исчез, я смог увидеть их в новом свете.

Когда я поднялся под самую крышу церкви, я нашёл кости; увидел, как они жрут. Я понял, чем они являются на самом деле. Именно тогда... тогда я, чёрт возьми, увидел их на самом деле и по-настоящему испугался. Я увидел их сгорбленные фигуры, стоящие на четвереньках; отвратительную просвечивающую кожу, и, что ещё хуже, — то что под ней, — скелет, невозможный ни для человека, ни для животного, весь перекрученный, с какими-то отростками, и омерзительные органы, пульсирующие под костями.

Вы думаете, я слишком близко принимаю это к сердцу, да? Видели бы вы их сами. Они обладывали, нет, не то слово... Они обсаживали, слизывали, счищали плоть с костей своими беззубыми ртами. Если мир кишит такими демонами, значит, Бог тоже есть, правильно? Я знаю, потому что Он говорит со мной.

Агент ордена (ЗАСЕКРЕЧЕНО).

Показания перед слушанием Комиссии 101, 26.07.2011

Документ относится к операции «Колокольня».

Существа, известные как «Множество», появляются в нашем мире в тех местах, где защитный барьер повреждён из-за разгула религиозного фанатизма. Оказавшись здесь, они устраивают себе логова на возвышенности: в кронах деревьев, на чердаках, колокольнях или часовых башнях. Затем монстры начинают охоту на верующих, находящихся в смятении или тревоге. Они подхватывают жертву и вместе с ней уносятся на своих кожистых крыльях в безопасное логово. Множество поглощает плоть человека, питаясь ментальной энергией, скрытой в его теле. Монстры оставляют от жертв лишь грудку костей и прячут её в своих недоступных для глаз людей гнездах. Эта тактика позволяет их многочисленным убийствам выглядеть серией таинственных исчезновений. Люди, ослеплённые своими мистическими фантазиями, считают, что эти исчезновения — проявление некоего божественного вмешательства.

Для поддержания религиозного экстаза и сохранения бреши в защитном барьере, чтобы подобные монстры продолжали проникать в наш мир, Множество предстаёт и перед впечатлительными людьми в образе ангелоподобного создания. Иллюзия может меняться в зависимости от культурных традиций конкретной местности. На западе и в других местах, где основной религией является христианство, они принимают вид ангелов, как будто сошедших с икон.

В своём истинном облике они выглядят как гуманоиды с абсолютно неестественной анатомией. Эти монстры могут ходить или летать, но бегают и кормятся на четвереньках. У них гладкая, начисто лишённая волос кожа, и сквозь неё можно увидеть странную спиралевидную конструкцию из хрящей, которая, очевидно, заменяет им скелет. Любые крылья, которые могут наблюдать агенты, — это иллюзия — чудовища держатся в воздухе исключительно за счёт магии. Этот процесс не физический, а ментальный. На их лысых головах нет никаких признаков наличия органов чувств. На месте рта — гибкая пористая мембрана. Они подносят «рот» к плоти жертвы, разжижают и поглощают её.



Множество различает два вида жертв: одних монстры заставляют служить себе, других пожирают. Они питаются лишь жизненной энергией искренне верующих людей, чьи мысли и поступки были чисты. Им не нравится вкус душ святош, за показным благочестием которых скрывается эгоизм и корысть. Таким они являются, чтобы внушить идеи о приближающемся конце света, поскольку именно такие идеи позволяют монстрам проникать в наш мир. Монстры также могут потребовать от человека сделать то, что само множество не может или не хочет делать. Например, уничтожить сыщиков, сующих нос не в своё дело.

Существа никогда не говорят о себе в единственном числе — только во множественном, даже если описывают действие, совершённое лишь одним из них. Они также предпочитают о себе говорить в третьем лице. Например: *«Иранил ты Множество. И познаешь ты горе, ибо Множество отомстит»*. Эта манера говорить высокопарным церковным слогом проявляется в общении со всеми людьми, верующими или нет.

Оккультные науки: база данных ордена содержит информацию об уязвимости этих монстров. Одного из множества можно мгновенно убить, скормив ему причастную облатку. Маловероятно, потому что это бы означало, что самые обычные причастные облатки обладают какими-то магическими свойствами. Более того, данная гипотеза превозносит ритуалы, относящиеся к одной религии, над другими — явный признак того, что это всё бабушкины сказки.

Судмедэкспертиза: (после выяснения указанных выше фактов) существо питается только посредством паранормального осмотического процесса и может серьёзно пострадать, если попытается проглотить что-нибудь нормальным для человека образом. (После изучения костей жертвы) с костей удалены все мягкие ткани, но следы зубов, царапины, повреждения от инструментов или растворителей отсутствуют.

Антропология: (после встречи со слугой монстра и обнаружения его жертвы) персонаж обнаруживает психологические различия в поведении множества по отношению к слуге и добыче, как было описано выше.

Игровые параметры:

Способности: атлетика 5, здоровье 20, драка 16

Стойкость: 3

Оружие: +0 (когти); на открытой местности +3, успешное прохождение проверки **драки** означает, что один из Множества хватает жертву и бросает её с высоты. Модификатор урона +3.

Модификатор бдительности: +1

Модификатор скрытности: +2

Броня: +3 против **драки** и **стрельбы** (необычная анатомия); бонус не учитывается при успешном прохождении персонажем проверки **драки** с целью пробить ротовую мембрану и насильно накормить монстра. Если проверка пройдена успешно, персонаж получает бонус +6 к урону, наносимому в дальнейшем.

Мучитель

Я был самым сильным в Патпонге. Любой вам подтвердит. Когда я заходил в бар, все расступались. Все боялись моих кулаков, ног и локтей. Но ещё больше они боялись моего гнева. Ни женщины, ни мужчины не сме- ли проявлять неуважение. Только деревенские простаки, которые не знали моего имени, осмеливались выйти против меня на ринге. Схватка со мной поражала их воображение и ломала их судьбы. Да, я гордился этим.

Но однажды ночью я шёл по улице, изрядно перебрав; неоновые вы- вески плыли перед моими глазами. И тут появилось оно, сверкая цепя- ми и шипами, покрытое лезвиями и проволокой. Всё произошло мгно- венно. Я истекал кровью и выл от боли. Я был ничтожеством, а это существо — моим хозяином.

*Запись допроса подозреваемого Киттитата
Чунтакаро, см. операцию «Быстроногий».*

Мучители — это воплощение страха физического доминирования. Они существуют, чтобы бить, резать, крушить, топтать своих жертв, пока те, жалкие и дрожащие, не склонятся перед их могуществом.

Мучитель прорывается сквозь защитный барьер, когда где-то совершается продолжительный и беспощадный акт физического насилия. Насладившись страданиями жертвы, он набрасывается на обидчиков. Мучитель упивает- ся страданиями жертвы, выбивая дух из агрессоров. Ничто не доставляет ему такого удовольствия, как наблюдать за превращением некогда бесстраш- ного задиры в жалкого раба, дрожащего от страха. Мучитель может попасть в наш мир всего лишь из-за действий одного жестокого человека, например, мужа, избивающего жену. Но это чудовище особенно любит ломать лидеров тех групп, где иерархия строится на угрозе физической расправы. Его излюб- ленные цели — это преступники, военнослужащие, полицейские и тюремные надзиратели. Те, кто относится к власти ответственно, применяет силу изред- ка и только по необходимости, Мучителя не интересуют.

Хотя Мучители иногда самостоятельно избавляются от своих врагов, наи- большее удовольствие им доставляет убийство, совершённое чужими рука- ми. Они истончают защитный барьер, заставляя своих рабов или их подчи- нённых осуществлять акты чудовищного насилия. Мучитель может считать своих слуг долгосрочным ресурсом и поэтому позволяет им делать всё втай- не, таким образом укрепляя свои позиции. Или же он может заставить



их совершать жестокости напоказ. Находясь рядом с человеком, которому несвойственна жестокость, Мучитель слабеет, и его физическая оболочка становится менее материальной. Поэтому они стараются появляться только в обществе кровожадных бойцов. Монстры могут предстать перед агентами ОУ в безлюдном месте, готовые превратить их в лепёшку. Но они не бросятся в погоню, если сыщики спрячутся в семейном ресторанчике за углом.

Чтобы понять, как выглядит Мучитель, представьте себе футбольного полузащитника ростом в два с половиной метра. Тело — гора мускулов, хромированных шипов, металлических осколков и лезвий, и всё это в облаке из колючей проволоки. Мучители также могут быть похожими на рептилий, роботов, пришельцев или вообще ни на что не походить.

Судмедэкспертиза: (*осмотр одного из последователей*) жертва перенесла серьёзные побои. (*При трате 1 пункта из запаса*) нападавший наносил удары с хирургической точностью, причиняя тяжёлые повреждения костным и мышечным тканям таким образом, чтобы оставить возможность последующего полного восстановления.

Судебная психология: (*после разговора с одним из его последователей*) жертва неосознанно делает паузы перед тем, как заговорить, как будто она боится сказать что-то, что может оскорбить отсутствующую властную фигуру.

Игровые параметры:

Способности: атлетика 18, здоровье 20, драка 32;

Стойкость: 3;

Оружие: +2 (лезвия и колючая проволока);

Модификатор бдительности: — 2;

Модификатор скрытности: — 2;

Броня: +5 против стрельбы (полуматериальное тело).

Особые способности: помимо стандартной атаки в раунд, когда Мучитель получает повреждения в ближнем бою, он может тут же атаковать в ответ, используя драку. Обычно он отвечает на атаку напавшего на него персонажа, но вообще целью может быть любой противник, находящийся на близкой дистанции.

ОСУ: если Мучитель окажется один на один с группой из 6 или больше мирных людей, которые раньше не сталкивались с Внешней тьмой, его буквально разорвёт на куски. Останки его тела незамедлительно вернутся сквозь барьер во Внешнюю тьму. **Недостатки ОСУ:** свидетели изгнания монстра из нашего мира, вероятно, ещё долгое время будут страдать от психических расстройств; утечка информации о случившемся истончает защитный барьер.

Пыточные клещи

Эти существа из другого измерения, используемые для охоты и слежки, внешне напоминают гигантскую помесь млекопитающего и киборга, имеющую форму жука. Между их огромными цепкими жвалами с жужжанием вращается шип, который они используют, чтобы впрыскивать психотропные токсины в кровеносную систему своих жертв. Это вещество снижает болевой порог жертвы, однако позволяет жертве оставаться в сознании, несмотря на настоящий марафон пыток.



Игровые параметры:

Способности: атлетика 8, здоровье 7, драка 9

Стойкость: 4

Оружие: +1 (шип), +3 (жвала)

Броня: +2 против стрельбы, +1 против драки

Реаниматор

Мы нашли пособника наших врагов — Саари, — он весь дрожал. Когда мы ворвались, у него случился сердечный приступ. Он рассмеялся нам в лицо и потерял сознание. Доктор Сэмпл попытался реанимировать его, но безуспешно. Саари был мёртв, на языке ещё не до конца растворилась капсула с ядом.

Мы сумели остановить автоформатирование жёсткого диска ноутбука Саари. Проанализировав сохранившуюся информацию, мы узнали о том, что он планировал взорвать бомбу. Файл, в котором были сведения о месте, которое он выбрал для взрыва, оказался повреждён, и мы не смогли его восстановить. Наше расследование зашло в тупик.

Тогда мы впервые честно сами себе признались, что положение безвыходное.

Агент Стэнхоуп достал из своего ранца контейнер для образцов. Сначала я не поверил. Он не уничтожил то существо из лаборатории и всё это время держал его при себе живым. Оно корчилось и билось

внутри контейнера и издавало какие-то звуки, похожие на шипение. Стэнхоуп спокойным голосом, как будто просил передать соль, попросил доктора Сэмпла вскрыть грудную клетку Саари. Когда мы спросили, зачем, агент Стэнхоуп ответил, что мы можем использовать это существо, чтобы вернуть Саари к жизни, и тогда мы допросим его и узнаем, где спрятана бомба.

Тогда мы и поняли, что Стэнхоуп сошёл с ума.

*Отрывок из доклада агента [ЗАСЕКРЕЧЕНО],
документ относится к операции «Отстойник».*

Реаниматор проявляется в нашем мире как колышущаяся мышечная масса, по форме и размеру напоминающая человеческое сердце, от которого отходит от шести до восемнадцати хрящевых отростков. Если его положить на грудь недавно умершего человека, оно проникает¹ в тело и замещает собой его сердце. Его ткани срастаются с мышцами человека, оставляя после себя на груди шрам как от ожога. Отростки реаниматора простираются по всему телу умершего, вплетаясь в его нервную систему. Вскоре мёртвое тело возвращается к жизни, но чуждое и злобное сознание реаниматора подавляет личность воскрешённого. Мозг и воспоминания реанимированного открыты для монстра. Монстр пользуется полученными сведениями, чтобы подражать личности человека, его жестам и манере говорить. В зависимости от того, насколько сильно был повреждён речевой аппарат умершего, реаниматор может говорить нормально или с сильными искажениями. Как и все сущности из Внешней тьмы, с которыми агенты сталкиваются в нашем мире, реаниматор дьявольски хитёр. Когда монстр знает, что от него чего-то хотят, он притворяется тупым зомби. Люди, умершие совсем недавно, представляют собой более совершенный и удобный инструмент, однако реаниматор может вернуть к жизни и старый забальзамированный труп. Монстр также может в некоторой степени сгладить проблемы с координацией движений умершего: если у погибшего был паралич всех конечностей, реаниматор сможет заставить его тело снова ходить, но он никак не поможет человеку, лишившемуся ног.

Тело продолжает разлагаться с обычной скоростью, если монстр не поглощает живую, по крайней мере, до момента нападения на жертву, человеческую плоть. Реаниматору нужно хотя бы полчаса, чтобы наестся. Каждый приём пищи останавливает разложение тела на три дня. Монстру нужно потреблять примерно равное количество крови, плоти и тканей мозга.

^[1] Стэнхоуп ошибался, существо может само проникнуть в тело.

Для того, чтобы призвать в наш мир реаниматора, необходим ритуал с человеческим жертвоприношением. При этом тело жертвы ритуала он занять не сможет, так как оно в процессе жертвоприношения должно быть основательно расчленено.

Реаниматоры также могут спонтанно являться людям, одержимым гоним или скорбью. Он устанавливает скоротечную телепатическую связь с этими ничем не подозревающими несчастными, против своей воли призвавшими их в наш мир. С помощью этой связи реаниматор убеждает свою жертву положить его на грудь недавно умершего человека.

Цели реаниматоров разнятся от особи к особи. Некоторые служат более сильным сущностям из Внешней тьмы. Другие независимо стремятся к ослаблению защитного барьера. Большинство, как правило, просто наслаждается возможностью бродить по нашему миру, балансируя между желанием причинить как можно больше разрушений и желанием растянуть это удовольствие как можно дольше.

Даже регулярно принимая пищу, реаниматор не может оставаться в одном и том же теле вечно. Обычно он покидает труп после пяти или шести приёмов пищи и занимает более свежее тело, которое прослужит дольше; если тело значительно повреждено или человек изначально был серьёзно болен, то монстр покинет его труп раньше.

Когда тело окончательно придёт в негодность, у реаниматора будет двенадцать часов, чтобы найти новое, иначе его утянет обратно во Внешнюю тьму. Хрящевые отростки позволяют ему передвигаться самостоятельно со скоростью черепахи. Без человеческого тела монстр не представляет никакой физической угрозы: чтобы отправить его в небытие, достаточно один раз наступить на него. Реаниматоры не могут занять живое тело. Они также не могут устанавливать телепатическую связь ни с кем, кроме людей, которые невольно их призвали. Их обычная тактика обретения тела на замену: убить жертву с помощью своего приходящего в негодность тела, а затем занять свежий труп.

Ведение переговоров: реаниматор может предоставить агентам нужную информацию, если ему позволят и дальше находиться в нашем мире и убивать. Как правило, агенты расспрашивают монстра о планах, действиях, возможностях и нахождении других сущностей из Внешней тьмы. Хотя политика ордена не одобряет переговоров с реаниматорами (да и всеми остальными монстрами, раз уж на то пошло), полевые агенты могут прибегнуть к их помощи, оценив возможные последствия и вероятную выгоду.

Смогут ли агенты ордена предотвратить больше смертей, страданий и дальнейшего разрушение защитного барьера, если пойдут навстречу монстру, чем если они просто уничтожат его?

Судмедэкспертиза: (после обследования ожившего трупа) неестественные движения, делающие труп похожим на зомби, являются результатом марионеточного контроля над телом через нервную систему.

Игровые параметры:

Эти параметры отражают состояние типичного живого трупа, свежего или недавно принимавшего пищу. Понижьте их при необходимости в случае с разлагающимся трупом.

Способности: атлетика 6, здоровье 6, драка 8

Стойкость: 2

Оружие: — 2 (кулаки), — 1 (нож или подручные средства)

Модификатор бдительности: — 2

Модификатор скрытности: — 2

Броня: +2 против стрельбы, получает дополнительные +2 урона от любого удара во время драки



Труп-болтун

КТ: Пап, ты спишь?

ТБ: Нет, поросёнок, я не сплю.

КТ: Не зови меня так, пап.

ТБ: Но ты же мой маленький поросёнок.

КТ: Прекрати, пожалуйста.

ТБ: Не капризничай. Ты сделала, что я просил?

КТ: Я не хочу.

ТБ: Карен, ты меня снова расстраиваешь.

КТ: Она мне ничего плохого не сделала. В отличие от остальных.

ТБ: Это потому что она ещё не успела. И нельзя ей позволить.

КТ: Я боюсь, пап.

ТБ: Тебя не поймут. Я позабочусь об этом.

КТ: Как?

ТБ: Не беспокойся об этом. Просто подмешай это в её йогурт. И расскажи мне, как она умрёт.

КТ: Но я же говорю тебе, она была добра со мной, как никто другой.

ТБ: Это пока ты рядом. Представь, что она говорит за твоей спиной.

КТ: Я не думаю, что...

ТБ: Ты поправилась? Малыш, я думаю, ты опять поправилась.

КТ: Да, а ты... а от тебя плохо пахнет.

ТБ: Надо снова облиться лаком, да? Хорошо, но после того, как ты расправишься с этой стервой. Договорились, поросёнок?

Расшифровка аудиозаписи разговора между подозреваемой Карен Трэиси (КТ) и Трупом-болтуном (ТБ), 24.01.2002, документ относится к операции «Йогуртовое убийство»

Трупы-болтуны появляются в нашем мире, питаясь ментальной энергией тех, кто неспособен разрешить какие-то личные вопросы с умершими дорогими им людьми. Труп-болтун занимает тело умершего. Если тело было кремировано, болтун появляется в прахе или предмете, который ассоциируется у жертвы с умершим..

Если труп-болтун занимает тело умершего, он посылает телепатический сигнал, который побуждает жертву прийти к месту захоронения и выкопать останки (зачастую трупы-болтуны появляются в телах, которые их будущие жертвы уже выкопали или о которых не сообщили властям).

Затем труп-болтун начинает подталкивать жертву, которая и так находится в расстроенных чувствах, следовать своим низменным побуждениям: убивать, совершать акты вандализма или иного антиобщественного поведения. Он планирует её действия таким образом, чтобы добиться максимального разрушения защитного барьера. Иногда он даже начинает испытывать вполне искреннюю симпатию к своему подопечному, пусть даже эта привязанность граничит с жестокостью. В конце концов, отношения с трупом-болтуном оборачиваются против жертвы, и она начинает совершать поступки, которые чреваты смертью или, как минимум, тюремным заключением. Но это не главная цель монстра, а, скорее, побочный результат его жажды творить зло.

Труп-болтун может на расстоянии помогать своему подопечному. Монстр знает, когда нужна его помощь, так как наблюдает за происходящими событиями через органы чувств своей жертвы. Один раз в течение сцены он может восстановить своему подопечному или его сообщнику запас любой способности, включая здоровье. Сообщник должен находиться в зоне прямой (без использования электронных устройств) видимости или слышимости подопечного монстра. Связь между монстром и его жертвой, которая позволяет ему обмениваться с ней чувствами и восстанавливать запасы способностей, действует на расстоянии не более десяти километров. Поэтому большинство трупов-болтунов не отпускают свою жертву слишком далеко. Некоторые позволяют своим подопечным путешествовать вместе с ними. Разумеется, поездки требуют дополнительных мер предосторожности от монстра, поселившегося в мумифицированном трупе.

Чтобы изгнать чудовище обратно во Внешнюю тьму, уничтожьте тело, прах или предмет, которое оно занимает. После этого существо выходит из своего убежища в наш мир, где оно может находиться не дольше 6-ти раундов. Обычно оно нападает на человека, разрушившего его убежище.

Лишённый тела труп-болтун выглядит как мешанина из глаз, зубов, волос и праха, размером с кошку. Бесформенное тело позволяет ему создавать отростки, которыми он хватается, бьёт и опутывает своих противников. Урон от атак трупа-болтуна носит не физический, а психологический характер.

Судмедэкспертиза: *(после изучения тела, послужившего прибежищем для трупа-болтуна)* тело неоднократно подвергалось непрофессиональным попыткам бальзамирования. *(После траты 1 пункта из запаса)* самих по себе этих мер недостаточно для поддержания тела в его текущем состоянии. По всей видимости, здесь замешаны некие потусторонние силы.

Судебная психология: (после встречи с жертвой) пациент находится в патологической зависимости и под влиянием другой сильной личности. (После траты 1 пункта из запаса) скорее всего, это член семьи. (После траты 2 пунктов из запаса) пациент пережил нервный срыв, когда человек, от которого он зависел, погиб. Он смог прийти в норму, когда нашёл, как сублимировать эти отношения.

Игровые параметры:

Способности: атлетика 8, здоровье 12, драка 12

Стойкость: 3

Оружие: +2 (психическая атака; урон от этих атак уменьшает запас самообладания, а не здоровья)

ОСУ: может поддерживать физическое существование вне тела только на протяжении 6-ти раундов или пока запас здоровья не упадёт до 0.

Чудики

Чудики — сошедшие с ума одичавшие дети с огромными обезображенными головами, угольно-чёрными глазами и бритвенно-острыми зубами. Они охотятся в основном на детей, но не откажутся разорвать на части любого сыщика из Ordo Veritatis, который вздумает испортить им веселье.



Игровые параметры:

Способности: атлетика 8, здоровье 8, драка 10

Стойкость: 2

Оружие: +1 (зубы)

Броня: +3 против стрельбы

Разработка сценариев

СЫЩИК предполагает определённый стиль разработки сценариев. Правила даже менее важны для успешной игры, чем то, как вы создаёте приключения. Поскольку игрокам тоже важно представлять, как выглядит базовая структура детективного сюжета, она описана в подробностях на странице 46. Приведённые здесь советы ещё больше раскрывают эту тему.

Начало дела

Использование Ordo Veritatis позволяет избежать детальной проработки мотивации агентов и быстро отправить их на дело. Руководство (о котором им, впрочем, почти ничего неизвестно) снабжает их необходимой информацией, по возможности предоставляет прикрытие, и команда отправляется в путь. Вот и всё. Если у вас возникают проблемы с тем, как персонажи вливаются в историю, скорее всего, вы просто перемудрили.

Внимание Ордена привлекает множество подозрительных случаев, в том числе и те, что на первый взгляд никак не связаны со сверхъестественными явлениями. Любое происшествие, которое вызывает массовые волнения и беспокойства, может стать частью плана эзотерристов. Отличный пример тому — поток путанных, дезориентирующих сообщений, который захлестнул новостные каналы после теракта 11 сентября, хотя у самой катастрофы не было никакой сверхъестественной подоплёки.

Поэтому вы вполне можете обрисовать ситуацию, в которой агент OV сообщит сыщикам: «Согласно данным наших компьютерных систем, эти случаи непристойного поведения Бритни Спирс усилили недовольство и волнения широкой общественности на 16 пунктов. Возможно, за этим ничего не стоит, но мы хотим, чтобы вы на всякий случай всё проверили и составили итоговый отчёт». Скорее всего, персонажи игроков достаточно часто проверяют всякие нелепые случаи, но, поскольку эти события не представляют особого интереса, такие расследования происходят за кадром, между настоящими делами, равно как и поход персонажа в магазин за новой парой носков или визит к стоматологу.

На вооружении Ordo Veritatis стоит множество технологий обработки и поиска информации, в том числе и поиск по ключевым словам. Вы можете использовать результаты этого анализа для того, чтобы дать персонажам завязку

на начало расследования. Достаточно фразы в стиле: «Эта торговая компания подходит под описание потенциальной ячейки террористов. В их рекламе мы насчитали семнадцать различных приёмов, направленных на усиление беспокойства и недоверия людей. Ко всему прочему, на прошлой неделе их менеджер по маркетингу исчез при загадочных обстоятельствах.

Возможен и такой вариант: информация, необходимая для начала расследования, поступает от источника, который не может быть раскрыт по соображениям безопасности. «У нас есть основания полагать, что этот человек/место/компания потенциально интересен нашей организации, поэтому вам стоит его/её проверить. По следственным причинам мы не можем предоставить вам всю информацию, но если наш информатор прав, вы вскоре сами всё увидите».

Таким образом, для начала дела вам необязательно создавать сцены с участием какого-нибудь монстра или с расчлнённым трупом, хотя они, безусловно, намного атмосфернее.

Помните также, что совершенно нормально изображать эзотеррористов самоуверенными и беспечными, особенно когда агенты подошлись к ним достаточно близко. При этом держите в голове следующие принципы:

- они поделены на ячейки, чтобы уменьшить ущерб при обнаружении одной из них;
- они обожают совершать убийства и находят своей жажде крови разумные объяснения;
- они эгоцентричные социопаты, подонки, которые с радостью толкнут своего соперника или подручного под колёса автобуса;
- уже неоднократно они добивались от громких провалов своих операций не менее разрушительных результатов, чем и от их успехов.

Всё это — часть необычного мира, где хорошие парни больше беспокоятся о том, чтобы скрыть следы преступления, чем те, кто его совершил. Такое положение вещей очень характерно для «Эзотеррористов», поэтому не бойтесь обыгрывать подобные ситуации.

Организационная структура эзотеррористов должна оставаться таинственной и не до конца понятной, потому что так она выглядит более угрожающей. Пусть игроки думают, что сектанты способны на что угодно, даже если это не так.

Тайные организации врага изменяются, подстраиваются под контрмеры ордена. Эзотеррористов можно сравнить с постафганской Аль-Каидой, у которой был окружённый со всех сторон, вечно меняющий своё местоположение командный центр, использующий секретные средства связи



Как сделать сюжет особенно эзотерристическим

Игровой мир эзотерристов необычен тем, что он умышленно ограничен. Большинство игровых миров предлагает огромное количество самых разнообразных сценариев для кампаний (хотя обычно большинство предпочитает «вариант по умолчанию»). С этой точки зрения наш игровой мир — скорее небольшой клочок земли, выделенный под определённые цели, а не целый мир для ролевой игры. Если вам больше интересен другой мир для игр в жанре хоррор, вы можете подогнать под него материалы и технику Эзотерристов с минимальными потерями. Но всё же существует несколько отличительных особенностей формулы эзотерристов, которые стоит сохранить, потому что с ними игра получит особенное очарование.

с небольшими автономными группами террористов, которые ничего не знали о других группировках. Однако в отличие от Аль-Каиды, никто не знает, кто стоит во главе эзотерристов, и где находится их штаб.

Лидеры ячеек действуют достаточно автономно. Не исключено, что кто-то из руководства будет присматривать за ходом операции и вносить необходимые коррективы. Однако если рядовых сектантов поймают, вряд ли они много расскажут о вышестоящих эзотерристах. Многие ячейки с руководством движения связывает только идеология. Несмотря на непрекращающееся противодействие ОВ, любой псих, имеющий доступ к Интернету, может найти в нём пропаганду эзотерризма и достаточно вдохновляющих статей, чтобы начать собственную операцию против человечества. Среди таких одиночных последователей преобладают испорченные и богатые люди, в руках которых могут оказаться любые необходимые для вашего сюжета ресурсы. Если вы хотите, чтобы операцию эзотерристов замыслили деревенщины из такой глуши, где едва ли есть водопровод, то система СЫЩИК позволяет создать и подобный сценарий.

Сценарий по заголовкам

Элементы хоррора становятся ещё более пугающими, если идут рука об руку с узнаваемыми явлениями из повседневной жизни. Мир эзотерристов — это мир, где события, оглашённые в вечернем выпуске новостей, частенько имеют зловещее значение для тех, кто умеет читать между строк.



Мы позаимствовали технику телевизионных детективных сериалов, где для создания сюжетной линии используют упоминания о недавних событиях.

Чтобы создать сценарий, просмотрите новости в поисках самых страшных, волнующих или неправдоподобных событий этого дня. Добавьте дополнительный слой предыстории, рассказывающий, почему эзотерристы решили совершить то или иное действие, или как оно им помогло в дальнейшем. Придумайте преступление или сверхъестественное событие, которое привлечёт внимание Ordo Veritatis, и наведёт агентов на мысль о готовящейся операции эзотерристов.

Мы, равно как и создатели телевизионных шоу, не можем вовлекать в наши сценарии реально существующих людей и ситуации по этическим и правовым соображениям. Но дома вам никто не запрещает сделать персонажами вашей страшной истории известных политиков.

Идеальный сценарий Эзотерристов — комбинация настоящих новостей и заголовков и стандартных приёмов жанра хоррор. Когда вы будете вплетать в вашу историю сверхъестественные события, задайте себе вопрос: «Как я могу сделать это наиболее реалистичным и правдоподобным?».

Магия — это непросто

Ещё одно важное отличие мира нашей игры от других похожих вселенных — плохие парни сильно ограничены в выборе подвластных им сверхъестественных сил. Они могут призывать ужасных монстров и, пожалуй, всё. Порой враги сыщиков используют волнения простых граждан, чтобы менять объективную реальность, но эти изменения не выглядят сверхъестественными. Например, с помощью ритуала сектанты могут направить растущий страх населения перед глобальным потеплением, чтобы вызвать настоящие климатические изменения. Но эзотерристы — не маги, и они не могут метать молнии, убивать на расстоянии при помощи ритуалов, читать мысли или что-нибудь в том же духе. Это ограничение необходимо для того, чтобы сохранить детективный дух игры и не дать ощущению реалистичности лопнуть от демонстрации чудес. Когда персонажи игроков столкнутся с исчезновением врага из запертой комнаты, они будут знать, что сектант точно не телепортировался и не улетел с балкона.

Улики

Если какая-то информация необходима, чтобы история продолжила развиваться — это ключевая улика. На её получение не должны тратиться





игромеханические ресурсы. Вы также можете предоставить игрокам какие-нибудь несущественные сведения без траты пунктов из запаса, но эти подробности никак не повлияют на продвижение дела, поэтому ничего и не стоят.

Если вы хотите дать персонажам занятые побочные сведения, обладающие которыми не является необходимым для расследования, предложите игрокам потратить 1-2 пункта из запаса способности для их получения. Назначьте стоимость в зависимости от той развлекательной ценности, которую представляют эти данные, а не от игровой сложности выполнения задания. Главная цель этой системы — сделать улики доступными, тогда игроки смогут поломать голову над тем, как именно кусочки мозаики собираются в единую картину. В ваших силах облегчить этот процесс, подстраивая ситуации таким образом, чтобы игроки могли получить ту или иную подсказку. От старых привычек сложно избавиться, поэтому следите за собой и не превращайте поиск улик в испытание. См. список особых преимуществ на стр. 54, где приведены примеры траты пунктов из запасов способностей.

Если в случае неудачи за каким-то действием может последовать сумашество, ранение или смерть, заставьте игрока пройти проверку. Если логика игрового мира подразумевает, что персонаж ведущего будет активно противиться какому-то действию персонажа игрока, устройте состязание.

В игре в жанре хоррор увечья, полученные главным героем, не должны препятствовать дальнейшему повествованию. Персонажи игроков имеют тенденцию умирать часто и рано. Тогда игрок создаёт нового персонажа, Ordo Veritatis посылает нового агента на расследование, и, вуаля, свежее мясо отправляется на бойню.

Мы рекомендуем вам составлять кампанию по борьбе с эзотерризмом из отдельных эпизодов, поскольку таким образом сюжетная линия не будет зависеть от того, выжил или нет какой-нибудь конкретный персонаж.

В **СЫЩИКЕ** персонажи игроков и ведущего отличаются с точки зрения игровой механики, потому что у них различные роли в создании детективной истории.

Персонажи ведущего никогда не проходят проверки, чтобы выяснить, произошло какое-то событие или нет. Например, им не нужно делать проверки самообладания или вести себя в соответствии с результатом броска кубика. Если вам кажется, что будет здорово, чтобы персонаж сошёл с ума при наступлении условия X, то пусть так и случится. По возможности старайтесь сделать так, чтобы персонажи игроков своими действиями

определяли, наступит ли это условие. Если какое-то событие не особо интересно или не нужно, то просто не дайте ему произойти.

В ситуациях, когда ответная реакция персонажей ведущего должна быть вариативной, придумайте способ связать её с каким-нибудь действием или проверкой способности персонажа игрока. Короче говоря, ориентируйтесь на игроков.

Например, торговец оружием, которого персонажи игроков допрашивают, запаникует в ходе беседы и попытается проглотить капсулу с цианистым калием. В традиционных системах правила подразумевают, что для этого ему придётся пройти проверку **уверенности** или что-нибудь в этом духе.

Заключение под стражу как часть создания сюжета

Ситуации, в которых наказанием за ошибку послужит заключение или какое-нибудь другое ограничение свободы, должны вводиться в игру очень осторожно. Если персонаж даже под замком сможет узнать какую-то полезную информацию и достаточно легко выбраться из заточения, то, конечно, оставьте такие сцены в истории. Советуем вам предложить игрокам пройти проверку или состязание, чтобы их персонажи могли избежать подобного исхода.

Но если в ходе игры персонажа задерживают власти, и он не в силах выбраться, то неизбежно возникают тяготящие паузы. Или позвольте персонажу пройти проверку какой-нибудь из межличностных способностей, чтобы избежать заключения, или продумайте план побега. Старшие сотрудники Ordo Veritatis могут сильно помочь в таких ситуациях. Предположим, что персонаж находится под стражей в одной из развитых западных стран. Старший сотрудник всегда сможет его вызволить, конечно, не сразу и потратив изрядное количество сил и нервов.

Будьте осторожны при создании сюжета, где персонажу нужно будет попасть в заключение, чтобы получить необходимую информацию. Многие игроки предпочтут, чтобы пыточные клещи выпотрошили их персонажа живьём, чем чтобы он провёл хоть пять минут во вполне себе уютной тюрьме. К сожалению, таким игрокам сложно втолковать, что ситуации, когда их персонажа ловят, — неотъемлемая часть игр в таком жанре. Отношение к заключению персонажа кроется в желании сохранять контроль над ситуацией, и игроки обычно глухи к любым доводам.

В правилах СЫЩИКа его реакция будет зависеть от действий персонажей игроков. Вы можете:

- предложить пройти проверку **ободрения**, чтобы утихомирить его;
- предложить применить как **запугивание**, так и **успокаивание**, чтобы разговорить его, но *(после того, как вы наметнёте игрокам, что один из способов предпочтительнее)* **запугивание** вызовет у него настоящую истерику;
- предложить потратить несколько пунктов **успокаивания**, чтобы нормально с ним поговорить;
- успокоить торговца, если персонажи игроков напомнят ему о его матери, с которой (если они были достаточно дальновидны) они подружились в предыдущей сцене.



Виды улик

— ПЛАВАЮЩИЕ КЛЮЧЕВЫЕ УЛИКИ

Удобнее всего составлять сценарий таким образом, чтобы в нём присутствовали две-три «плавающие» ключевые улики, не привязанные к какому-либо определённому месту. Обычно они необходимы, чтобы перейти к следующей части истории. Если обычная ключевая улика связана с какой-то конкретной сценой, то «плавающая» ключевая улика может быть найдена в одной из нескольких. Ведущий решает по ходу игры, в какой именно сцене персонажи игроков получают нужную информацию.

«Плавающие» улики позволят вам контролировать скорость развития событий. Они дадут персонажам пережить все интересные и смешные моменты в какой-то части сценария перед тем, как случится драматический переломный момент. Например, вы можете продумать историю таким образом, что сыщики встретятся со всеми подозреваемыми эзотерристами по отдельности перед тем, как сектанты и детективы окажутся все вместе заперты ночью в старом тёмном доме. Чтобы выстроить сюжет именно так, придержите ключевую улику, которая позволит сыщикам попасть в этот старый дом, до тех пор, пока они не встретятся со всеми нужными персонажами ведущего. Таким образом, им придётся исследовать игровой мир и участвовать во всех интересных сценах, и они не окажутся преждевременно в следующей части повествования, не получив всей необходимой информации.

«Плавающие» улики позволят вам как безжалостному редактору вычеркнуть все неинтересные, ненужные сцены, когда вы захотите подтолкнуть повествование к кульминации. Например, вы выбрали пять сцен, в которых сыщики имеют возможность получить необходимую им ключевую улику. Вы решили, что эта часть расследования должна занять около часа. Если игроки пробегают все сцены, тратя по десять минут на каждую, оставьте ключевую улику для последнего эпизода. Если они задерживаются в каждой сцене на двадцать минут, предоставьте им необходимую информацию уже в третьей сцене. Но лучше определять, когда стоит дать игрокам ключевую улику, исходя из того, насколько они устали от конкретной сцены, а не исходя из того, сколько времени прошло. Если им нравится весело общаться с живыми персонажами, которых вы создали, или в остолбенении наблюдать за каким-нибудь ужасным явлением, вы можете дать им больше времени в этой сцене, а ключевую улику оставить на потом. С другой стороны, если вы видите, что им скучно и они утомлены поисками, выдайте им плавающую улику раньше.



— ОБУСЛОВЛЕННЫЕ УЛИКИ

Одним из основных элементов при написании истории, исполненной тайн, является какой-нибудь важный факт, упоминание которого в беседе с упрямым свидетелем или подозреваемым заставляет его «расколоться» и внезапно выдать детективам все необходимые сведения или признание. В правилах СЫЩИКА такой метод подачи информации называется уликами, полученными под давлением. Эта информация доступна при использовании как межличностных способностей (*если сцена слишком затягивается*), так и при упоминании другой улики, полученной ранее (*в остальных случаях*). Улика, на которую сыщики будут ссылаться, называется **уликой-условием** и является подкатегорией ключевых улик.

— СВЯЗУЮЩИЕ УЛИКИ

Связующая улика — это улика, которая нужна для разрешения загадки, но её важность становится очевидна не сразу. В жаргоне американского кинематографа сцены, значение которой для дальнейшего повествования станет понятно позже, называются «трубами». Этот термин проводит аналогию между организацией повествовательной информации и работой водопроводчика в строящемся доме.

Связующие улики создают ощущение структурного разнообразия в сценарии и сглаживают чувство, что персонажей игроков ведут по прямой из точки А в точку Б, а затем — в точку В. Если такие улики расположить и преподнести как надо, они послужат источником озарений при объединении игроками нескольких отдельных кусочков мозаики. Возможные риски при использовании связующих улик связаны с недостаточно хорошей памятью игроков, особенно если сценарий разбит на несколько игровых сессий. Ведущему порой придётся напоминать игрокам о предыдущей детали головоломки, когда их персонажи обнаружат следующую.

— УЛИКИ ОГРАНИЧЕННОЙ ДОСТУПНОСТИ

Определённые улики, необходимые для завершения расследования, доступны не всем персонажам, даже если у них есть соответствующие навыки. Это секретная, эзотерическая или труднодоступная информация, которой по случайному стечению обстоятельств обладает один из сыщиков.

Только несколько избранных знают об операции «Корнуоллис», но если эти сведения необходимы для успешного расследования, один из детективов будет в числе этих избранных.

Чтобы не создавать ощущение, что у группы есть свободный доступ к малоизвестным фактам, только один из сыщиков должен владеть нужными сведениями. Эта информация будет неожиданной новостью для всех остальных, даже если у них есть соответствующая способность. Первый персонаж, обладающий нужной способностью и совершивший какое-либо действие, необходимое для получения этой улики, и есть избранный, которому посчастливилось стать обладателем бесценной информации. В ситуации, где нельзя точно определить, кто совершил нужное действие первым, например, если улика становится доступной, как только сыщики переходят к новой сцене, ведущий выбирает игрока с наибольшим запасом пунктов соответствующей способности (*если это возможно*) или игрока, с участием которого дольше всего не было интересных сцен, или игрока, которому сейчас больше всех нужен удачный поворот событий. Ведущий также может определить, кто получит ограниченную улику, исходя из предыстории того или иного персонажа. Например, персонаж с высоким рейтингом **бюрократии** может знать эзотерриста по своей офисной работе.

Используйте записи

Помимо записей, непосредственно касающихся приключения, вам понадобятся ещё два документа для успешной игры. При создании истории отметьте, какие исследовательские способности будут нужны детективам, в отдельном списке. Лучше всего привязывать улики к максимально возможному спектру способностей. Вы также можете использовать этот список при создании персонажей, чтобы убедиться, что выбраны все нужные способности, и что игроки не взяли своим сыщикам ничего бесполезного.

Во-вторых, пусть игроки при создании персонажей отметят, какие исследовательские способности они выбрали, в списке личного состава. Это позволит вам наметить, для кого из персонажей игроков определённые улики будут очевидны, и поровну распределить между ними минуты славы.

Когда вы будете готовиться к следующей игре, используйте список личного состава, чтобы подстроить расследование под интересы игроков. Если у кого-то из персонажей рейтинг **истории искусств** равен 3, вы можете включить в повествование подделку какого-нибудь произведения искусства или необычную статую. Этот список особенно полезен при импровизации.



— ОТЛОЖЕННЫЕ ПО ВРЕМЕНИ РЕЗУЛЬТАТЫ

Нижеприведённая техника структурирования сюжета применяется в любой игре по правилам СЫЩИКа, где у персонажей есть доступ к лаборатории судмедэкспертизы, и они полагаются на результаты анализов, проведённых другими. Вы можете контролировать скорость расследования с помощью спланированных результатов. Это необходимо, когда правдоподобность истории требует, чтобы прошло какое-то время между тем, когда сыщики передадут судмедэкспертам улики, и тем, когда будут готовы результаты анализов. В детективных сериалах ход расследования зачастую меняется, когда приходят результаты из лаборатории. Например, вмешательство экспертов оправдывает подозреваемого или указывает сыщикам на других свидетелей или места, которые стоит обследовать. Или же новые данные заставляют детективов переосмыслить всю собранную на текущий момент информацию, провести повторные допросы участников событий или ещё раз осмотреть место преступления.

Такой результат может стать отложенной на некоторое время ключевой уликой, позволяющей персонажам перейти в новую сцену. Применяйте его, если отдельные эпизоды связаны между собой в свободном порядке. Если персонажам игроков наскучила или надоела какая-то сцена, им звонят из лаборатории, и таким образом сыщики получают дополнительные сведения для нового направления расследования.

Получение отложенных по времени результатов также может заставить игроков переосмыслить некоторые из своих записей без введения их в новую сцену. Например, после определённых событий, они выясняют, что у какого-то подозреваемого на самом деле не было алиби или что информация, которую им предоставил кто-нибудь из свидетелей, на самом деле ненадёжна.

Звонок от сотрудника лаборатории также поможет завершить сцену, которую игроки никак не хотят покидать, даже если они уже нашли все возможные улики.

Типы сцен

После того, как вы спланировали расследование, самое время разбить его на сцены. Каждая из них будет происходить в разных местах и/или включать в себя взаимодействие с разными персонажами ведущего. Под заголовком сцены отметьте её тип, какие сцены ведут к ней и к каким сценам ведёт она. Ниже приведён пример описания сцен из ознакомительного расследования.

Сцены бывают следующий типов:

Вводная

Эта первая сцена расследования. В ней рассказывается о том, что послужило началом дела. Если во время этой сцены персонажи игроков видят друг друга впервые, пусть они сначала познакомятся в отсутствии каких-либо персонажей ведущего. Затем в оговорённом секретном месте они встречаются господина Верити, который проводит инструктаж и отвечает на вопросы. Если агента направляют принять участие в уже идущем расследовании, он присоединяется к остальным сыщикам, и господин Верити вводит его в курс дела. Вы можете потратить на эту сцену больше времени, если это ваша первая игра в мире эзотерристов. См. вступительную сцену в операции «Лжепророк».

Ключевая

В ключевых сценах персонажи игроков найдут по крайней мере один кусочек мозаики, необходимый, чтобы завершить расследование и перейти к кульминационной сцене.

В каждой ключевой сцене должна быть хотя бы одна ключевая улика.

Ключевая улика позволяет игрокам перейти к следующей сцене, как правило, тоже ключевой.

Избегайте расположения ключевых улик, позволяющего персонажам игроков перейти к следующей только одним способом.

Вы продумываете один из вариантов нахождения следующей ключевой улики, а не единственный возможный путь. В процессе игры вы вполне можете переместить ключевую улику из прописанной сцены в импровизированную, построенную на основе действий персонажей игроков (*кстати говоря, никто не запрещает поступать так же при ведении готовых сценариев*). Структура построения сцен должна гарантировать, что существует по крайней мере один путь, по которому будет идти расследование, но при этом нельзя исключать другого возможного развития сюжета. Следуя этой структуре, вы создаёте разветвлённое повествование на основе решений игроков. Это спасает вас от ситуации, когда ходом расследования так или иначе управляют персонажи ведущего, а игроки становятся лишь пассивными наблюдателями.

Преподобный

Тип сцены: ключевая

Следует за: Инструктаж

Доступ к: Видящая, Скептик, Репортёры города Секвойя



Вариативные

Вариативные сцены предоставляют персонажам игроков информацию, которая будет полезной для понимания общего замысла врагов и продолжения расследования, но не является необходимой для завершения дела. Например, какие-то интересные детали или дополнительные сведения. Или та же информация, что и в основных сценах, но преподнесённая под другим углом. Третий вариант — эта информация может помешать расследованию пойти по неверному пути. Зачастую эти данные достаточно важны, т.к. они позволяют персонажам игроков сузить область поиска, даже если они, строго говоря, не ведут к следующей ключевой улике.

Реакция противников

Эти опасные или грозящие неприятностями сцены представляют собой результат работы персонажей ведущего, направленных на пресечение дальнейших успешных действий группы сыщиков. Как правило, в сцене происходит драка, перестрелка или какой-нибудь политический скандал,

Как подать информацию

В ключевой сцене, как правило, помимо ключевой улики содержится масса побочных сведений. Эти факты могут помочь персонажам игроков в понимании общего заговора или наоборот помешать расследованию, отвлекая внимание детективов на несущественные мелочи. Создавая сцену, вы должны предположить, какими вопросами будут задаваться агенты ордена и какие ответы им дать, исходя из их высокой квалификации.

Не стоит делать все улики доступными без траты пунктов. Сыщикам придётся заплатить, если:

- сведения явно мистического характера;
- информация не вполне ясна, или её связь с расследованием не очевидна;
- сыщики получают эти данные быстрее, чем могли бы;
- они приобретают какое-то другое полезное преимущество.

Если трата пунктов не даст персонажу возможности почувствовать себя героем дня или других преимуществ, то стоит сделать эту информацию бесплатной (*самое главное в игре — чтобы игроки почувствовали, что каждая трата пунктов из запаса того стоит*).

возможно, диверсия или другое, не столь очевидное противодействие. Если хотите, сделайте в ваших записях пометку, что враги, с которыми сыщики столкнутся, представляют для них косвенную, а не прямую угрозу. Реакция противников может быть «плавающей» и позволить повисить темп игры, когда он начнёт замирать.

Опасность

Такие сцены представляют какую-то опасность для персонажей игроков, в которой не замешан человеческий фактор. Жизни сыщиков или возможность продолжать расследование могут оказаться под угрозой. Как правило, здесь от персонажей игроков потребуется пройти какую-нибудь проверку или поучаствовать в состязании.

Сюжет второго плана

Сцена с побочной историей даёт персонажам возможность исследовать, изучать, взаимодействовать с другими людьми без непосредственного влияния на ход расследования. Эти сцены могут быть следствием личных, профессиональных или общественных отношений персонажей или просто проявления любопытства одного или нескольких агентов. Если главная загадка обеспечивает сюжет структурой и ключевыми моментами, то побочная история добавляет жизненных ситуаций и общения. Последствия таких сцен, как правило, помнят ещё долго после того, как дело завершено. Сюжеты второго плана больше подходят для долговременных кампаний, состоящих из нескольких игр.

Развязка

Во время развязки персонажи игроков завершают расследование и часто сталкиваются с моральной дилеммой, физическим препятствием или с тем, и другим. Технически, это заключительная сцена реакции противников или сцена, в которой таится опасность. Она и может быть инициирована игроками путём нападения на эзотеррористов или сущностей из Внешней тьмы. Классическим заключением любой ролевой игры является эпическая битва. Группа сыщиков может избрать это кульминационное клише или избежать его, используя свой острый ум и коммуникативные навыки. Сражение или другую экшен-сцену не так уж сложно сделать напряжённой и запоминающейся, причём в игре по миру эзотеррористов она, как правило, будет кровавой и невообразимо ужасной.



Диаграммы сцен

Чтобы убедиться, что решения персонажей в вашем сценарии играют существенную роль, составьте диаграмму сцен. Соедините сцены стрелочками, убедитесь, что действие может разворачиваться в свободном порядке. Добавьте элемент неожиданности и разнообразия, вводя сцены, не относящиеся непосредственно к расследованию (реакции противников, опасности, побочные истории), но главное, чтобы игроки смогли соединить в ходе расследования ключевые и вариативные сцены несколькими способами.

Гибридные

Некоторые сцены объединяются, чаще всего, когда трудности ведут к возможности получения дополнительной информации. Если хотите, предоставьте игрокам ключевую улику в качестве вознаграждения за преодоление каких-либо препятствий, но только если эта улика доступна и другими способами. В противном случае вы рискуете сделать ключевую улику недоступной, а это противоречит основному принципу правил СЫЩИКа.

Тикающие часы

В стандартном расследовании по правилам СЫЩИКа ведущий позволяет истории развиваться, по большей части игнорируя незначительные логистические заминки, возникающие в ходе общения со свидетелями, назначения встреч с ними, перемещения по городу и так далее. Таким образом вы исключаете из игры скучные эпизоды и переходите сразу к делу так же, как писатель или сценарист.

В некоторых сценариях сыщикам придётся поторопиться, чтобы успеть разрешить дело. Это может быть связано с ограниченными сроками (*например, если на кого-то планируется покушение*) или нарастающей угрозой (*серия убийств или нападений с потусторонним подтекстом*). Здесь вам придётся уделять внимание игровому времени. Даже небольшая задержка в дороге может привести к серьёзным проблемам. Например, если машина не заводится, персонаж опаздывает на встречу с сотрудником больницы и теряет драгоценное время.

Поэтому при создании каждой сцены общения вам нужно будет продумать, как долго её придётся ждать и сколько времени она займёт. Во многих случаях период ожидания сокращается с помощью трат пунктов из запаса соответствующей исследовательской способности. Например, детектив Фикс будет доступен через три часа в обычных условиях или через один час — при трате пунктов из запаса **полицейского жаргона**. Свидетели не очень часто желают говорить с агентами ордена поздно вечером, и зачастую, если не успеть вовремя, встреча

сможет состояться только на следующее утро. По вашему решению агент может потратить двойное количество пунктов из запаса соответствующей способности, чтобы пообщаться с необходимым человеком вечером, но такие уловки не помогут, если сыщик хочет кого-то допросить ночью или ранним утром.

Временные промежутки нельзя обходить, просто нагрянув к свидетелю и постучав в его дверь. Но если персонажи игроков действительно изобретательно или изящно преодолеют какое-то препятствие, чтобы сократить временной промежуток, например, приняв приглашение на встречу, которую должен посетить нужный им персонаж, дайте им возможность побеседовать с ним раньше назначенного срока. Хитрые лидеры ячеек эзотеррористов часто пользуются этим неудобством, постоянно откладывая встречу с детективами.

Сценарии а-ля «Тикающие часы» требуют умения искусного балансировать между прогрессом и неудачами. Любое промедление вызывает волнение. Когда персонажи игроков не успевают что-то сделать, происходит событие, ослабляющее защитный барьер между мирами, которое напоминает им о неумолимости времени. Постарайтесь, чтобы таймер при этом не стал просто раздражающим препятствием.

В приключении «Шесть пачек» мы использовали тикающие часы в буквальном смысле, чтобы усилить напряжение.

Пара слов о трудностях

Написать хорошую детективную историю всегда тяжело, вне зависимости от того, ляжет она в основу настольной ролевой игры, художественной литературы или телевизионной драмы. Вам придётся продумать сюжет в двух направлениях, проработать как предысторию, которую сыщикам предстоит выяснить, так и ситуацию, в которой они окажутся. Логические дилеммы, которые в более экшен-ориентированных или драматических сюжетах можно было бы запросто отбросить в сторону, здесь способны помешать персонажам игроков разобраться в том, что произошло. Логические ошибки являются следствиями невнимательности, и их легко не заметить. Когда вы пишете сценарий для расследования, вам всегда понятно, что к чему. Но если игроки найдут какую-то брешь в ваших умозаключениях, вам придётся на ходу перекраивать сюжет, чтобы предыстория не превратилась в бессмыслицу. И тогда вам остаётся только надеяться, что это изменение исправит имеющиеся проблемы и не добавит новых.

Именно поэтому сюжеты для игр в детективном жанре продаются лучше, чем любые другие: хороший детектив трудно написать.



Импровизация

Несмотря на наши воодушевляющие лирические отступления во вставке выше, мы не считаем, что вы не сможете придумать интересные и захватывающие истории, даже импровизируя. Если вам легче соображать на ходу, возможно, так и стоит действовать. Импровизация требует от вас только того, чтобы вы помнили про предысторию. Поток сцен расследования будет следовать за действиями, которые предпримут персонажи игроков. Вам не нужно пытаться предугадать, что сыщики сделают. Вместо этого вы дожидаетесь их реакции и, соответственно, связываете воедино сцены и распределяете между ними улики. Держите при себе список личного состава — ведь в нём указаны все способности персонажей. Опираясь на этот список, можно легко понять, какая именно игра будет наиболее интересной для игроков.

Наброски

Если вы только учитесь импровизировать в детективном жанре, начните с коротких заметок. Позже вам, возможно, будет удобнее всё держать в голове. Чем больше времени пройдёт с момента подготовки до начала игры, тем больше вероятность, что вы забудете какие-нибудь важные детали. Для начала запишите все ключевые моменты предстоящей миссии и продумайте вводную сцену. Затем вы можете сделать наброски других сцен и улик. Или включите их в вашу игру так, как изначально решили (*удобнее для начинающих импровизаторов, при таком подходе всё проще запомнить*), или дождитесь более интересных ситуаций, которые спонтанно возникнут по ходу повествования (*это позволит вам использовать креативный потенциал игроков и ту энергию, с которой они сообща будут придумывать оригинальные решения*).

Без паники!

Во-первых, отбросьте сомнения. Все когда-то были новичками, и ваша неуверенность пройдёт, как только вы включитесь в процесс. Если вы волнуетесь, глубоко вдохните, ещё раз вспомните все заготовленные возможности и подумайте, какая из них наиболее интересна. После того как вы примете какое-то решение и введёте его в игру, вы можете попытаться добавить ещё несколько деталей на его основе.

Хорошая импровизация зависит, главным образом, от реакции на новые данные. Каждое решение, которое вы принимаете, основано на предыдущих. Рано или поздно сценарий заживёт своей собственной жизнью.

Мотивирование игроков

Основные жалобы на игры в детективном жанре касаются того, что игроков жёстко ведут по рельсам заранее выстроенного сюжета. Хотя вы редко услышите противоположное мнение, мы смеем вас заверить, что очень часто игроки приходят в полное замешательство, когда не знают, что их персонажам делать и куда идти.

Не мешайте игрокам совещаться, пока обсуждение проходит живо и весело. Если группа сбита с толку и не может прийти к единому мнению, ненавязчиво вмешайтесь в дискуссию. Подведите итог озвученным предложениям и подтолкните игроков к выводам. Попытайтесь не навязывать им предпочтительное с вашей точки зрения решение, так как оно вряд ли будет беспристрастным.

Напоминайте игрокам, что единственный способ продвинуться по сюжету — добыть как можно больше информации. Если игра останавливается, обратитесь к идеям игроков. Спросите, какие действия им кажутся на данный момент наиболее логичными.

Может возникнуть ситуация, когда игроки будут какое-то время находиться в нерешительности или из-за слишком большого количества возможных действий, или (*и как правило*) из-за того, что они не видят безопасного варианта развития событий. Подтолкните их к действию, напомнив об их мотивах. Пусть они не забывают, что они — команда специалистов Ordo Veritatis по решению проблем. В отличие от игроков, их персонажи привыкли расследовать такие дела: принимать решения, выдвигать гипотезы и доказывать их, собирая новую информацию. Агенты ордена разбивают любую дилемму на составные части, с которыми легче справиться. Если вы научите игроков этой методике решения задач, они скоро сами её подхватят и начнут проявлять инициативу, избегая томительного ожидания улик, к которому они привыкли после долгих часов игр по более линейным сценариям.

Избегайте отрицания

Когда вы будете проводить игру, постарайтесь думать, на две-три сцены опережая игроков. Также может быть полезным держать в голове какой-нибудь кульминационный момент. Это позволит вам направлять действия персонажей таким образом, чтобы заключительная сцена выглядела логическим завершением сцен, предшествующих ей. Подробнее об этом рассказывается в следующей главе.



Не делайте возможные сюжетные ответвления слишком статичными в вашем воображении. Пусть они будут лишь эскизами, которые вы сможете изменить или отбросить, если действия персонажей игроков приведут к какой-то более интересной ситуации.

Это можно расценивать как своеобразный пересмотр основного принципа актёров театра: никогда не отрицайте. Если по ходу действия один актёр говорит, что второй играет роль его матери, значит, второй актёр, в нашем случае ведущий, должен играть в соответствии с этой заявкой. Просто отвергнуть эту фразу и возразить «я не твоя мать» было бы слишком скучно. Это заводит сюжетную линию в тупик, и остальные игроки уже не смогут её продолжить.

Помимо этого, учитесь ответной реакции на неожиданные ситуации, принимайте любые решения игроков и включайте их в повествование. Вы могли решить, что патологоанатом Эльза Хауэр — всего лишь невинная обманутая пешка в игре эзотерристов, которым нужны свежие трупы для ритуалов. Если детективы твёрдо уверены, что она злодейка, возможно, вам стоит отказаться от первоначального замысла. Тогда игроки смогут насладиться своей победой, приведя ведьму к правосудию. Но вы не должны принимать каждое решение игроков как руководство к действию. Пусть история удивляет их неожиданными поворотами, которые вы для них приготовили. Если вы сомневаетесь, сделайте игроков правыми наполовину. Например, на нашей Эльзе паразитировала сущность из Внешней тьмы, и её можно извлечь из тела. Монстра ждёт уготованная ему участь, а команда сыщиков и спасла невинного человека, и наказала виновных.

Не нужно перекраивать заново весь сценарий после каждого действия детективов. Главная задача ведущего — избежать таких сцен, где решительно ничего не происходит, или сцен, которые по сравнению с предложенным игроками вариантом развития событий кажутся скучными. Если игрок считает, что компьютерный архив в разрушенном убежище может запустить голографическую запись с изображением библиотекаря, он построится, узнав, что компьютер не так уж нов и хорош для этого. Также не стоит скрывать эту запись от игроков, потому что у их персонажей нет нужной способности. Получение нужной информации от голограммы интереснее и полезнее для расследования, чем отсутствие такой возможности. Но это не значит, что по окончании проигрывания записи программа не преподнесёт детективам какой-нибудь неприятный сюрприз.

Будьте наготове

Продуманное расследование, включающее разгадку, даёт вам достаточную базу для начала истории. По мере того, как события будут разворачиваться, вы можете достаточно сильно отклониться от первоначального сценария. Но он всегда будет под рукой, если вдохновение всех участников вдруг иссякнет.

Некоторые игроки считают, что ведущий водит их за нос, если он меняет разгадку основной проблемы на ходу. Других раздражает, если ведущий не подстраивается под них. Попробуйте понять позицию группы игроков по этому противоречивому теоретическому вопросу. А если всё совсем запущено, то будьте готовы, что игроки окажутся по разные стороны баррикад. В конце концов, иногда бывает правильнее притвориться, что вас волнует их мнение, чем действительно пытаться всем угодить.

Нет ничего хуже ведущего, влюблённого в свой сценарий. Нужно различать информацию, которую игроки уже получили, и те факты из первоначальной истории, которые вам всё ещё кажутся правильными и важными. Если интересы игроков того потребуют, вам придётся отказаться от каких-то сведений, которые ещё не были введены в игру, какими бы чудесными они вам ни казались.

Ведение и следование

Импровизация — это техника, а не самоцель. Время от времени всем будет интереснее, если вы возьмёте бразды правления в свои руки, и игра пойдёт под вашим руководством. Так чаще всего происходит в конце расследования, когда вы пытаетесь собрать все кусочки мозаики в единую картину, представляющую эстетическую ценность.

Самое главное, повторимся, — это реагирование на настроение и отношение игроков. Когда они активно ведут расследование, фонтанируя интересными идеями, следуйте за ними. Когда они исчерпали свой творческий потенциал, ведите их за собой. Импровизация должна быть органичным процессом, во время которого вы и отдаёте, и берёте.

Хаос и порядок

Любая таинственная оккультная история (или, раз уж мы об этом заговорили, детективная история в реальной жизни) на первый взгляд кажется хаотичной, но постепенно становится всё более упорядоченной. По мере того, как сыщики находят новые улики, количество возможных разгадок



растёт. Любое расследование сводится к отсеву, отказу от неподходящих гипотез, сокращая число версий до единственной истинной.

Готовьтесь к тому, что любое расследование начнётся суматошно. Детективы будут хвататься за любые подсказки, предоставленные им во время инструктажа или первыми свидетелями. Они напридумывают тонны гипотез, не обладая достаточным количеством улик. А споры о том, что важнее, могут перерасти в конфликты между персонажами.

Этот первый этап расследования сравним с сизифовым трудом. Но в отличие от Сизифа, как только вы всё-таки вкатите этот камень на гору, многие из вариантов развития событий отпадут сами собой, камень покатится вниз по намеченной траектории, набирая скорость, пока наконец не достигнет достойной кульминации. И тогда сквозь защитный барьер в наш мир хлынут сущности из Внешней тьмы, со всех сторон полетят пули, и агентам придётся бороться за свои жизни, используя все имеющиеся способности и знания.





Игра

Система правил СЫЩИК описывает практически всё, что вам необходимо знать для игры по миру эзотеррористов. В этой главе вы найдёте дополнительную информацию и советы для ведущих.

Преподнесение улик

Чтобы персонажи игроков получили какую-то информацию, они должны оказаться в нужном месте, иметь необходимые способности и использовать эти способности. В этой главе мы расскажем вам о каждом из этих условий. Если в двух словах, то всё, что вы делали в других играх, стоит забыть. Здесь вам нужно будет предоставлять игрокам информацию, а не скрывать её.

Необходимые способности

Правила подразумевают несколько возможных способов связать улику с какой-либо способностью в зависимости от ситуации. Выбор одного из этих способов является важнейшей движущей силой сюжета. Осуществляйте его, принимая во внимание последствия возможной неудачи. Если персонаж в случае неудачи не получит какую-то ключевую улику, сделайте эту информацию автоматически доступной для персонажа, у которого есть нужная способность. Обратите внимание, что любая обоснованная попытка получить информацию, являющуюся ключевой уликой, должна увенчаться успехом, даже если игрок применяет не ту способность, которую вы указали в своих заметках. Вам, возможно, придётся импровизировать, если персонажи не будут предпринимать действий, направленных на получение нужной им информации. Тогда вам стоит несколько изменить детали сценария, чтобы улику получил другой персонаж, использовав другую способность.

Использование нужной способности

Вы можете предоставлять улики как активно, так и пассивно (см. Поиск улик, стр. 49). По умолчанию правила СЫЩИКа подразумевают, что использование межличностных способностей является активным способом добычи информации. Игрокам нужно правильно выбрать подходящую способность и описать, как сыщики её используют во время взаимодействия

с персонажами ведущего. Если вы видите, что группа пребывает в растерянности, скажите игроку, у персонажа которого есть нужная способность, что его детективное чутьё подсказывает ему применить её:

- «Ты понимаешь, что этот парень расколется, если немного на него надавить» (запугивание)
- «Тебе кажется, что он очарован тобой» (лесть)
- «Твой опыт общения с полицейскими подсказывает, что перед тобой человек, мечтающий о значке» (полицейский жаргон)

Как оказаться в нужном месте

Чтобы ваши игры по правилам СЫЩИКа были интересными, вам придётся как проявлять фантазию, так и следовать определённым правилам. Также необходимо активное участие игроков. Все участники игры должны выступить в роли сценаристов для телевизионного сериала. Они могут нарушать некоторые законы логики и здравого смысла, чтобы история была интересной. Например, принцип первенства в таких телевизионных шоу, как «Закон и порядок», выражается в том, что главные герои участвуют в таком количестве интересных расследований, что обычный полицейский за всю жизнь их не догонит. Вышеупомянутые принципы и методы являются следствием требований жанра телевизионной драмы, однако принципы СЫЩИКа также учитывают ограничения настольных ролевых игр.

Главный приём, необходимый практически во всех ситуациях, — принцип гибкого участия.

Используйте принцип гибкого участия, чтобы персонажи игроков всегда были гарантированно в нужном месте. Настольные ролевые игры традиционно являются командной деятельностью и напоминают сериалы. В данном случае это сериал про небольшую группу детективов. Когда сыщикам предстоит разобраться с серьёзным делом, они разделяются на небольшие команды, каждая из которых берёт на себя часть работы. Сценаристы всегда продумывают сюжет таким образом, чтобы персонажи могли справиться с препятствиями, с которыми они столкнутся. В настольной ролевой игре, где между собой задания делают игроки, а препятствиями занимается ведущий, нужно приложить особые усилия, чтобы ожидания обеих сторон оправдались.

Правила СЫЩИКА лучше всего работают, если все действуют сообща, получая удовольствие от процесса, и не обращают особого внимания на некоторые логические или постановочные нестыковки. В таком случае у группы есть общий доступ ко всем исследовательским способностям, необходимым для нахождения улики. Что ещё более важно, совместные усилия четырёх-шести неопытных игроков — минимум, необходимый для воссоздания работы мозга одного профессионального детектива. Зачастую лучше всего просто обозначить, что конкретные персонажи участвуют в какой-то сцене, если их присутствие там необходимо, и изобретать логическое обоснование их наличия только при необходимости.

Большую часть времени вы можете позволить группе изучать улики без постоянного применения принципа гибкого участия. Главное в этом принципе: «Не беспокойтесь об этом раздражающем реализме».

Вы можете сотрудничать с игроками и скрывать от них, скажем, неприятный факт того, что шесть человек, допрашивающих свидетеля или участвующих одну и ту же улику, просто не поместятся в одной небольшой комнате. Для выполнения отдельных заданий достаточно группы из двух человек, при этом они так или иначе будут на связи с остальными детективами. Например, обыграйте предположения, выдвинутые сыщиком, который не присутствует в данной сцене, как телефонный звонок, голографические

Как компенсировать неравномерную посещаемость

Некоторые игроки, даже если им очень нравится проводить время за играми в детективном жанре, имеют одну неприятную особенность — у них постоянно меняются планы. Если это коснулось и вашей группы, вы не можете наверняка рассчитывать, что на игру придёт полный состав участников. Чтобы компенсировать чьё-то отсутствие, дайте каждому игроку запас «плавающих» пунктов исследовательских способностей. Эти пункты они смогут потратить, чтобы получить улику, для доступа к которой у них нет нужной способности. Когда в этом возникнет необходимость, обыграйте подобную трату тем, что персонаж вспомнил какие-то навыки, которым его научил отсутствующий коллега. Количество «плавающих» пунктов меняется в зависимости от потребностей группы. Эту методику можно рассматривать как принцип гибкого участия, и она позволит не заниматься «имитацией» наличия персонажа игрока, который сегодня на игру не пришёл.

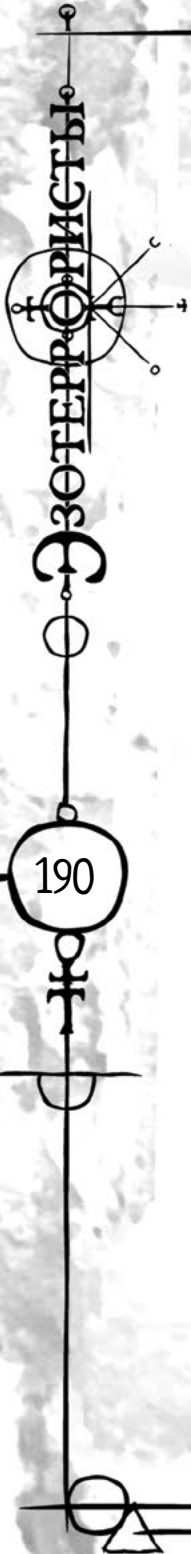
сообщение на лобовом стекле автомобиля или любое другое использование новейших технологий, не противоречащее жанру игры. Эксперт в области техники может использовать свою способность для того, чтобы помочь другому персонажу. Например, он просмотрит присланное подозрительное видео на ноутбуке. Если это необходимо, вы можете сообщить, что отсутствующий персонаж проинструктировал кого-то из сыщиков, задействованных в сцене, и указал, на что стоит обратить внимание. Во многих случаях одни персонажи занимаются сбором улик, а другие позже их изучают.

Постарайтесь вести повествование таким образом, чтобы разделение на группы происходило не во время расследования. Например, сцена слежки, которая потом переходит в погоню, должна быть той сценой, в которой «вроде как все участвуют». Частое использование такого разделения позволит разумнее реализовать принцип гибкого участия. Постарайтесь, чтобы игроки его придерживались.

Возвращайтесь, когда научитесь себя вести

Как правило, глупо и бессмысленно перестраивать сцену из-за отсутствия персонажа с необходимой способностью. Вместо этого используйте гибкое участие. Хотя время от времени это может привести к интересным ситуациям, которые при обыгрывании образа персонажа подчеркнут отсутствие у персонажа какой-либо межличностной способности. Но такие ситуации нужно вводить аккуратно. Например, один из свидетелей охотно поговорит с кем-нибудь, у кого есть определённая способность, скажем, с очаровательной молодой журналисткой, но при этом наотрез откажется общаться с грубым бывшим агентом ЦРУ, который угрожал ему. Когда первый персонаж исчерпает свои возможности, следующий может продолжить допрос и получить несколько минут славы, использовав в беседе со свидетелем лесть. Если вы считаете, что такие сцены позволяют персонажам лучше себя раскрыть, а не просто являются препятствием на пути к цели, то можете их включить в историю. Это добавит живости и красок повествованию и будет интереснее, чем если на допросе окажутся оба персонажа, и второй с самого начала скажет: «Дай я этим займусь».

Эта техника отличается от обусловленных улик (см. стр. 172), в случае с которыми свидетель станет взаимодействовать с детективами, только если они ранее получили информацию, дающую им возможность оказать на него эмоциональное давление.



Принцип гибкого участия не является специфическим ноу-хау для игр в детективном жанре. Большинство игроков, попробовавших классические игры по зачистке подземелий, также шли на различные ухищрения, чтобы использовать редкие способности отсутствующих персонажей. В то же время, если дело доходило до эпического сражения, отсутствующие герои оставались за кадром.

Правила СЫЩИКА и проверки

Как и во всех других играх, где персонажам нужно проходить проверки, чтобы добыть ту или иную улику, игроки описывают логическую последовательность действий, которые могут привести к получению информации, прямо или косвенно указывая, какая при этом будет использоваться способность. В традиционной модели за этим следует проверка навыков, и в случае успеха ведущий предоставляет игрокам нужные факты. В правилах СЫЩИКА мы опускаем этот момент, но только его.

— ТРАДИЦИОННАЯ МОДЕЛЬ:

Игрок: Я обследую тело, чтобы выяснить причину смерти.

Ведущий: Пройди проверку судмедэкспертизы.

Игрок: Прошёл.

Ведущий: Убитому нанесли сильный удар тупым предметом по затылочной части черепа. Под его головой растеклось кровавое пятно.

— ПРАВИЛА СЫЩИКА:

Игрок: Я обследую тело, чтобы выяснить причину смерти.

Ведущий (сверяется со списком, чтобы убедиться, что у персонажа есть способность судмедэкспертиза): Убитому нанесли сильный удар тупым предметом по затылочной части черепа. Под его головой растеклось кровавое пятно.

Ни в одной из этих моделей игроки не хватаются за листы с описанием их персонажей, как только начинается новая сцена, и не орут дурным голосом: «Антропология! Археология! История искусств! Сбор улик!» Они сами понимают, что такое поведение выглядит, как минимум, странно, и, что ещё хуже, делает игру скучной и глупой. К тому же таким образом они не добьются от ведущего нужной информации ни в одной из моделей.

Единственное различие между классической моделью и моделью СЫЩИКА заключается в отсутствии броска кубика. Вы знаете ваших игроков. Предоставляйте им информацию так, как вы обычно это делаете: активно, пассивно, как угодно. В случае правил СЫЩИКА совершенно не имеет значения, догадаются ли игроки сами, что к чему, или вы их направите — как вам больше нравится. Но это небольшое изменение, касающееся проверок, значительно влияет на игровой процесс.

Сложность правил СЫЩИКА зависит от вас

Броски кубика могут быть вполне увлекательными из-за того, что они привносят в игру элемент неожиданности, и дают игрокам чувство облегчения в случае успеха. В правилах СЫЩИКА всё напряжение связано с проверками общих способностей. Это привело к тому, что возникло мнение, будто сбор информации по правилам СЫЩИКА «слишком прост», игроков как будто лишили способности «бросок кубика». Согласно правилам, не имеет значения, насколько сложны найденные улики сами по себе, главное — способ, которым персонажи их находят. Мы советуем сделать ключевые улики легкодоступными, тогда детективы не застрянут на полпути, но если вы хотите добавить в игру разнообразия с помощью более сложных улик: шифров, таинственных рисунков или закодированных посланий, — не стесняйтесь. И если кто-нибудь из игроков скажет, что расследование «слишком простое», вы сразите его наповал заготовленной головоломкой.

Структура сюжета

Детективная история всегда строится примерно по одному и тому же жёсткому плану. Сыщики узнают о каком-то таинственном происшествии, затем идёт череда сцен, каждая из которых заканчивается получением улики, открывающей следующую сцену. Сюжет достигает своей кульминации, когда детективы выясняют правду и разрешают загадку. В этот момент может также произойти решающее сражение с главным злодеем.

Эту структуру порой бывает трудно поддерживать во время ролевой игры. Если игроков не направлять, они потеряют нить сюжета, и начнётся бессмысленное скучное брожение вокруг да около, а это никак не соответствует основному замыслу жанра — создавать приятное ощущение упорядоченного расследования. Если, наоборот, слишком часто подталкивать игроков, они подумают, что у них нет свободы выбора и действий, что они всего лишь наблюдают за тем, как разворачивается predeterminedный

процесс. Как вы, возможно, знаете, это явление на жаргоне настольных ролевых игр называется «рельсами».

Хитрость успешного проведения игры в детективном жанре состоит в том, чтобы соблюдать баланс между этими двумя крайностями. В какую сторону будут склоняться чаши этих весов — дело общего вкуса. Группы, имеющие тенденцию пассивно околачиваться в каждой сцене, с радостью примут чёткий сценарий с ясно обозначенными целями, прямой нитью повествования и однозначной развязкой. Игроки, с лёту решающие загадки, возникающие по ходу расследования, или предпочитающие прямой сюжетной линии более детально играть свои роли, могут обойтись без строгого руководства ведущего.

Восприятие решает всё (почти)

Некоторые группы игроков очень не любят так называемые рельсы. Эти опасения, которые абсолютно понятны, возможно, основываются на прошлом неудачном опыте игры, когда ведущий не оставлял игрокам выбора, и они становились пассивными наблюдателями предопределённой истории с заранее известным концом. Если участники вашей группы являются теоретиками настольных ролевых игр, они, скорее всего, будут склоняться к идеологическим взглядам, согласно которым именно игроки должны придавать форму сюжету и создавать историю. Таким образом, они берут на себя обязанности, традиционно предписываемые ведущему.

Самое главное — чтобы сюжет оставался гибким, а ведущий менял его, реагируя на решения, принятые игроками. Тогда они не будут чувствовать, что едут по рельсам. Помимо всего прочего, важно не допускать появления видимости рельсов.

Некоторые игроки могут решить, что автоматический успех при поиске улики по правилам СЫЩИКа неизбежно приведёт к рельсам. Но на самом деле это не так. Уровень гибкости повествования ведущего совершенно не зависит от игровой механики, касающейся прохождения проверок (или точнее отсутствия необходимости в проверках). Живость истории зависит от мастерства ведущего и от возможности игроков импровизировать в рамках детективного сюжета. Это касается практически любой системы правил настольных ролевых игр.

В качестве доказательства можем привести вам интересный парадокс, возникший в ходе проведения тестовых игр. Сильнее прочих на рельсы жаловались именно те игроки, ведущие которых больше всего импровизировали.

Такой результат может объясняться различными предпочтениями игроков, но он также говорит нам о необычайной важности поддержания у игроков ощущения свободного выбора. Когда вы ведёте настольную ролевую игру, вы можете создать иллюзию влияния на ход событий, даже если игроки слепо следуют сценарию. С другой стороны, есть вероятность сформировать впечатление ограниченности выбора, когда вы на самом деле импровизируете, чтобы угнаться за совершенно неожиданными решениями игроков.

Ниже приведены пять основных способов поддержания нужного восприятия игрового процесса:

- Если вы используете уже готовый сценарий, постарайтесь по максимуму его видоизменить. Избегайте прямого зачитывания. Даже если текст действительно профессионально написан, ваше собственное изложение, пусть сбивчивое и не столь уверенное, будет выглядеть естественнее. У некоторых ведущих есть дурная привычка очень много читать, потому что им трудно выбирать нужные детали или информацию из написанного сценария. В этом случае вам помогут яркие фломастеры — выделите ими ключевые моменты, которые вы потом вплетёте в вашу импровизацию.
- Во время сцен общения между персонажами внимательно слушайте, что говорят игроки, и отвечайте соответственно. Взаимодействуйте с ними. Это важнее излияния на детективов тонны информации и улик через своих персонажей.
- Пусть игроки сами наполняют деталями окружение. Если они спрашивают, какая сейчас погода, спросите, какую они хотели бы. Если они интересуются, есть ли в каком-то месте некий предмет, ответьте, что он есть, и пусть они опишут его. В редких случаях от таких деталей будет зависеть расследование, тогда вам придётся отказаться от этой техники и вернуться к первоначальным данным, чтобы не нарушить цепь улик. Но если это не так критично, попытайтесь включить предложения игроков в историю.
- Подгоняйте своих персонажей и ситуации под персонажей игроков. Если один из сыщиков — неряшливый репортёр, пусть он столкнётся с помешанным на чистоте политиком, который всеми фибрами души ненавидит прессу. Пусть персонаж, главной сексуальной фантазией которого является хорошенькая библиотечка, встречается их на каждом углу, и так далее.
- Включайте в историю детали и ситуации, которые позволят игрокам лучше раскрыть предысторию своих персонажей. Призовите на помощь их старых друзей, знакомых, учителей, коллег или противников.

Если вы сами всё ещё думаете, что правила СЫЩИКА требуют или поощряют рельсы, дайте им последний шанс в реальной игре. Каждая группа игроков совершенно по-разному проходила расследование, приведённое как пример (стр. 198). Всегда возникали совершенно новые и непредвиденные ситуации, следующие за решениями игроков. Так как и должно быть.

Любой путь — правильный

Как это ни странно, важнее поддерживать видимую, нежели действительную повествовательную свободу. Тем не менее стоит постараться по максимуму реализовывать способности к импровизации.

К счастью, вести свободное повествование проще, чем делать вид, то вы его ведёте. Просто убедитесь, чтобы каждая улика, особенно ключевая, была доступна не только персонажу, обладающему способностью, указанной в сценарии, а любому, кто предложит интересный и правдоподобный способ получить эту информацию. Сценарий — это основа, от которой вы отталкиваетесь. Он гарантирует, что есть, по крайней мере, один способ завершить расследование. Но он не должен становиться единственным возможным путём. Группа игроков зачастую спонтанно может выдать более интересную идею, чем любой сценарист. Просто примите их решение.

Но есть небольшое исключение: этот совет касается только улики, доступных в конкретной сцене. Разрешите игрокам перескакивать через сцены и находить доступную позже улику, только если того требуют временные рамки. Если такая опасность перепрыгивания возникает в начале игры, и вы не уверены, что сможете придумать достаточно интересных сцен на замену пропущенным, пресеките эти попытки со стороны игроков. Когда за окном уже темнеет, а вы всё никак не приблизитесь к завершению расследования, пропуск сцен может стать настоящим спасением, только убедитесь, что предоставили игрокам всю необходимую информацию, и они не упустят ничего важного.

Сцены из середины расследования часто можно обходить без каких-либо побочных эффектов для сюжетной линии. Если это возможно, лучше позволить игрокам самим задавать темп игры, чем принуждать их действовать по заранее прописанному плану.

СЦЕНАРИЙ — ТОЛЬКО ЧЕРНОВИК. НАСТОЯЩАЯ ИСТОРИЯ ПИШЕТСЯ ВО ВРЕМЯ ИГРЫ.

Завершение сцен

В художественной литературе или телевизионном сериале писатель или сценарист может сразу перейти к следующему эпизоду, когда главные герои нашли все нужные улики. В игре персонажи могут часами не покидать сцену, пытаясь собраться с мыслями и задавая ни к чему не ведущие вопросы, но на экране такого не происходит. Мы, зрители, недостаточно сильны духом, чтобы выдержать все эти бесплодные метания главных героев.

В настольной ролевой игре достаточно сложно передать этот принцип. Игроки не знают, получили ли они все возможные сведения и пора ли закругляться. Вот простой приём, который позволит вам проводить персонажей на выход, не разрушая при этом иллюзию реальности игрового мира:

Перед началом игры возьмите лист бумаги и напишите на нём большими буквами слово «СЦЕНА». Как только персонажи найдут все доступные ключевые улики и большую часть второстепенных и начнут топтаться на месте, поднимите табличку. Когда игроки её увидят, это будет сигналом к завершению поисков. Разумеется, вам придётся объяснить, зачем это приспособление нужно, перед тем, как вы перейдёте к расследованию. Этот приём прост, эффективен и при этом не так сбивает с толку и разрушает атмосферу, как устные указания. Можете даже для этих целей использовать какую-нибудь мелодию или звук, если игрокам так удобнее.

Использование ресурсов

Ограниченность игровых ресурсов заставит всех не один раз понервничать. У игроков и их персонажей есть определённое количество пунктов запаса, которые они могут потратить в процессе выполнения миссии, чтобы раскрыть главную тайну.

Пункты исследовательских способностей не должны становиться проблемой. Ключевые улики, необходимые для завершения дела, не требуют трат пунктов запаса. С точки зрения игровой механики пункты запаса исследовательских способностей нужны, чтобы поровну разделить минуты славы между персонажами. Их также можно рассматривать как возможность для игроков и ведущего подчеркнуть драматизм или героизм момента. Игрок, спрашивающий, может ли он потратить в какой-то ситуации пункты **бюрократии**, на самом деле интересуется, есть ли шанс у его персонаж в рамках этой сцены сделать что-то впечатляющее. Когда ведущий спрашивает у игрока, не хочет ли он потратить пункты **истории искусств**, он даёт понять, что здесь этот персонаж

может блеснуть своим профессионализмом, и что ему на месте игрока следующее событие понравилось бы. Рано или поздно такие наводящие вопросы станут почти незаметными и автоматическими.

А вот с пунктами запаса общих способностей дело обстоит хитрее. Если сыщик прибывает к заброшенному складу с полным запасом **самообладания, здоровья, атлетики** и патронов, возможно, с ним ничего не произойдёт. А может быть, он наткнётся на Таинственного незнакомца с армией кровавых трупов за спиной. Но если у персонажа запас **самообладания** критически мал, или он потратил все пункты драки в потасовках с врагами, вряд ли он переживёт кульминационную битву, даже если он проявил чудеса дедукции в ходе расследования. Просто жизненно необходимо, чтобы ведущий следил за запасами пунктов способностей персонажей, особенно за **самообладанием** и хотя бы одной из способностей, позволяющих «сражаться или смываться» (**атлетика, стрельба** или **драка**). Поскольку сыщики могут снизить запас пунктов **здоровья** и **самообладания** без фатальных последствий до -11 то, к решающей битве они смело могут прийти с небольшим количеством пунктов этих способностей.

Ведущему придётся поработать в двух направлениях. Во-первых, ему стоит подогнать врагов под имеющиеся у детективов ресурсы с помощью списка личного состава. Например, у четырёх сыщиков вместе взятых 30 пунктов **самообладания**. Не стоит придумывать для них приключение, в котором им придётся проходить проверку **самообладания** больше 15 раз, если только вы намеренно не собираетесь сделать это приключение в прямом смысле убийственным или обновить личный состав. Игроки, как правило, будут тратить 1-2 пункта самообладания на каждую проверку — просто на всякий случай. Среди этих 15 проверок могут быть три главных препятствия, угрожающих психическому здоровью детективов (три препятствия на каждого из четырёх сыщиков дают в итоге 12 проверок). Однако каждая группа игроков уникальна, все по-разному тратят или берегут пункты запасов. Возможно, вам понадобится пройти вместе с ними пару приключений, чтобы узнать «скорость горения» вашей группы. Для ведущего это ключевая информация.

Вторая и не менее важная техника управления ресурсами заключается в добавлении новых врагов, если персонажи «слишком здоровы». Цель игры — создать атмосферу ужаса, а для этого необходима угроза. Опасность должна быть выражена как словесно («Если мы срочно не проникнем на участок, Сестрёнок станет слишком много»), так и с механической точкой зрения («Если мы столкнёмся с ещё одними Пыточными клещами, у нас

не останется пунктов **самообладания**, когда мы доберёмся до Сестрёнок»). Эта опасность не всегда должна быть встречей с монстрами, хотя это и самый простой вариант. Другие варианты включают кошмар, от которого детектив просыпается, крича в холодном поту; магическое явление или даже «бытовой» ужас, например, изощрённое, особо жестокое убийство. Эта техника очень эффективна, она позволяет воспроизвести достоверную модель «напряжения и расслабления» — неотъемлемую часть и уличной драки, и американских горок. Вы можете добавить симпровизированное столкновение с монстрами для большей драматичности, но всё-таки лучше такие моменты продумывать заранее, чтобы они как можно более естественно вписывались в основную канву истории. Например, проработайте плавающую сцену реакции противников для такого случая.



Операция «Лжепророк»

Апокалиптические предсказания сумасбродного священника заполнили все мировые средства массовой информации. Ordo Veritatis направляет команду сыщиков в его родной город Секвойя, Калифорния. Их цель — предотвратить разрушение защитного барьера между мирами, которое эти пророчества наверняка вызовут.

Предыстория

Восьмидесятилетний евангелист Даллас Брун давно пользуется популярностью у небольшой, но преданной аудитории слушателей его радиопередачи «Божественный календарь». Уже второй раз за последние двадцать лет он, исходя из собственных математических интерпретаций библейских дат, предсказывает приближающееся Вознесение, во время которого все верующие спасутся и попадут в рай. Затем последуют долгие месяцы горя, безумия и жестокости, и через полгода весь наш мир канет в Лету. По крайней мере, он в этом уверен. Агенты ордена знают, что если Внешняя тьма проникнет в наш мир, то от этого кошмара никто не спасётся...

Начало расследования

Анализ средств массовой информации показывает высокую концентрацию ключевых слов, касающихся эзотеррора, в сообщениях, в которых фигурирует пророк. Команда сыщиков прибывает на место, оценивает ситуацию и должна пресечь любое проявление эзотеррора или Внешней тьмы в нашем мире.

Зловещий заговор

Апокалипсические предсказания Бруна основаны на искренней (*но ошибочной и сравнимой с одержимостью*) вере. Он не узнал бы эзотеррористов, даже если бы те разбили палаточный городок у него под окнами. Тем не менее, этот нарастающий страх людей перед Судным днём, усиленный повсеместными упоминаниями в средствах массовой информации, ослабил защитный барьер в самой Секвойе и вокруг города.

Воспользовавшись истерией, порождённой радиопередачей Бруна, лидер ячейки эзотерристов **Уолтер Клемонс** призвал в наш мир одного из Множества. Как только одно существо пересекает защитный барьер, оно может призвать остальных, и страхи по поводу грядущего конца города и всего мира поселятся в сердцах всех жителей.

По мере того, как популяция Множества растёт, монстры начинают охотиться на верующих. Они похищают людей и пожирают в своих логовах. Таинственные исчезновения заставляют остальных богобоязненных людей верить в то, что их знакомых забрали на небеса, что Вознесение уже началось. Если сыщики выследят, куда забирают жертв, им придётся, помимо всего прочего, пресечь панику, которую поднимут средства массовой информации, ведь она может разрушить защитный барьер во всей стране... или даже во всём мире.

Улики

Агенты, скорее всего, начнут своё расследование с беседы с **Преподобным**. Они могут встретиться в студии на радио и позже попытаться поговорить с **Видящей** (Кортни Пёрселл) — молодой женщиной, которая чувствует Внешнюю тьму, но расценивает эти видения как знаки приближающегося Конца света. Снаружи на парковке сыщики заметят **Скептика** (Уолтер Клемонс) — воинствующего атеиста. С толпой припешников он демонстративно высмеивает всех, кто верит в скорое наступление Судного дня.

На другую молодую женщину — **Нулевую жертву** (Эмили Хенкель) — местные события оказывают странное влияние. В ходе **Повторной беседы** выяснится, что она стала жертвой какого-то ритуального преступления, за которым стоит Клемонс и его последователи. В лесу сыщики найдут улики, которые откроют доступ к месту преступления, и там они обнаружат физические доказательства проведения зловещего ритуала.

В определённый момент (**Первое исчезновение**) Кортни пропадает. Она открывает серию таинственных исчезновений (**Вознесений**), которые верующие считают предзнаменованием Судного дня. Найденные **Кости вознёсшихся** свидетельствуют о том, что их ждала куда менее благая участь. Их похитило и поглотило Множество — сущности из Внешней Тьмы, призванные Клемонсом, чтобы усилить беспокойство и разлад в умах людей, вызванный благими, но разрушительными намерениями Бруна.

В процессе Противостояния Множеству и Уничтожения ячейки агенты столкнутся с ужасными существами из Внешней Тьмы и эзотерристами, призвавшими их.

Как всегда, расследование заканчивается составлением Легенды.

Реакция противников

Журналистка кабельного канала Джессика Коумэр (Репортёры города Секвойя) может сначала сотрудничать с детективами, но её жажда сенсационного материала делает её помехой в расследовании, особенно при составлении отчёта.

В Нападении! сыщики столкнутся с богобоязненными фанатиками, которые верят, что ангелы (на самом деле Множество) хотят смерти детективов.

В Крыльях смерти на агентов нападёт само Множество.

Сцены

Инструктаж

Тип сцены: Вводная

Доступ к: Преподобный, Скептик

Члены команды по отдельности прибывают в международный аэропорт Сан-Франциско, где их встречает неразговорчивый водитель, который отвозит их одного за другим в непримечательный отель неподалёку. Детективы ждут в холле, пока не соберётся вся команда.

Если это ваша первая игра по Эзотерристам, пусть игроки представят своих персонажей друг другу. Спросите, откуда агенты родом. Они прибывают в зависимости от удалённости города от залива Сан-Франциско, начиная с жителя ближайшего города.

Пусть игроки опишут внешность своих персонажей и их поведение в целом. По умолчанию агенты ордена одеваются неброско, их стиль — что-то среднее между путешествующим бизнесменом и агентом ФБР, однако игрокам не запрещается наделить своих персонажей другими предпочтениями в одежде.

В данной сцене темп задают игроки. Если они быстро обменялись приветствиями, двигайтесь дальше. Если они хотят поделиться друг с другом всей возможной информацией, пусть общаются, сколько хотят. Некоторые игроки предпочитают устанавливать контакт между их персонажами

в начале игры, другим больше нравится сразу приступить к расследованию и знакомиться по ходу дела.

Когда прибывает последний агент, водитель подаёт всем знак, что пора выдвигаться. Он отвозит детективов по трассе 280 в неприметный городок к югу от Сан-Франциско.

- Они проезжают знаменитый бейсбольный стадион в Фенуэй Парк (*спросите, любит ли кто-нибудь из детективов бейсбол*).
- Водитель выезжает на Тихоокеанское шоссе. За окнами открывается потрясающий вид (*спросите, восхищают ли кого-нибудь из персонажей покрытые лесом зелёные холмы, простирающиеся до горизонта*).
- Дорога сворачивает на юг и идёт вдоль побережья, пока не приводит детективов к пасторальному городку на берегу океана. Дорожный указатель гласит «город Секвойя¹» (*спросите игроков, хотят ли они узнать что-либо о городе. Сейчас они могут применить свои исследовательские способности. Опытные игроки, знакомые с правилами СЫЩИКА, скорее всего, сами зададут вам вопросы об этой местности*).
- **Юриспруденция:** ограничения дальнейшей застройки побережья сдерживают рост города.
- **Архитектура:** дома построены в 1920-х. Город Секвойя — настоящий музейный экспонат и представляет собой поразительный контраст с культурным наследием Сан-Франциско и его урбанистическим внешним видом.
- **Антропология:** местные жители противопоставляют себя жителям Сан-Франциско. Чтобы произвести на них хорошее впечатление, детективам следует общаться с ними соответственно. Жители мегаполисов или просто любители больших городов не поладят с местными. Если вы будете демонстративно негативно отзываться о Сан-Франциско, это поможет вам наладить с ними контакт.
- **Общая эрудиция:** город Секвойя в последнее время часто фигурирует в средствах массовой информации как источник апокалипсических радио-предсказаний священника Бруна (*предоставьте информацию из раздела Предыстория*).

Водитель высаживает сыщиков у небольшого семейного рестораника на окраине городка. Господин Верити ожидает их в дальнем углу зала.

На этот раз господин Верити — полноватый мужчина лет сорока пяти с короткой бородой. Костюм сидит на нем плохо и явно сковывает движения. Он

[1] Если вам интересно, город Секвойя вымышленный.

скорее похож на работника в сфере информационных технологий, чем на инструктора из ордена, занимающегося борьбой с оккультными силами. В общем, он больше похож на игроков, чем на их персонажей. Господин Верити говорит очень спокойно и уверенно даёт агентам основные инструкции.

Это дело основывается на отчёте из центра анализа средств массовой информации *(когда сыщики начнут задавать дополнительные вопросы, можете перейти на предыдущую страницу и поделиться с ними соответствующими сведениями. Если игрокам всё ещё что-то непонятно, расскажите им, что должны знать их персонажи: внимание средств массовой информации + паника перед апокалипсисом = высокая вероятность проникновения Внешней тьмы в наш мир)*.

- Пока что не произошло ничего сверхъестественного или криминального.
- После анализа упоминаний предсказаний Бруна в средствах массовой информации компьютер выдал отчёт, содержание которого можно свести к фразе «у меня плохое предчувствие».
- Группе предстоит осмотреться и выяснить, происходит ли что-то зловещее, и, если что-то действительно не так, положить этому конец и подготовить подходящую легенду.
- Истерия, вызванная предзнаменованиями Конца света, случается не впервые. И она почти всегда разрушительно сказывается на защитном Барьере.
- На протяжении века своего существования орден регулярно посылал агентов справляться с паникой, вызванной подобными пророчествами.
- У ордена нет доказательств того, что Брун как-то связан с эзотерристами. Харизматичные религиозные лидеры нередко оказываются пешками в игре сектантов.
- Если больше нет вопросов, команде надлежит приступить к расследованию, придумать себе правдоподобное прикрытие, выяснить, что происходит в городке, и быть начеку.
- Согласно предсказаниям Бруна, Вознесение начнётся через 4 дня *(используйте текущую дату как точку отсчёта)*.

Господин Верити вручает персонажу с наибольшим рейтингом **полицейского жаргона** *(бросьте кубик, если у двух и более персонажей рейтинг одинаковый)* жетон агента ФБР, на использование которого налагаются определённые ограничения. Детектив может с его помощью оказывать давление на свидетелей или получать доступ к секретной информации, но он не должен никого задерживать или иным образом привлекать к себе излишнее внимание.

Старший из внуков преподобного Гэри выступает в роли переговорщика и охранника. В своей речи он использует полицейский жаргон, соответственно, можно сделать вывод, что некоторое время он провёл в полицейской академии и, может быть, как-то связан с властями. Если кто-нибудь из детективов потратит 1 пункт из запаса **полицейского жаргона**, Гэри

решит, что агенту и его коллегам можно доверять, и пустит их ненадолго поговорить с дедушкой.

Он может также отреагировать на использование **лести, переговоров, успокаивания** (трата 2 пунктов) или менее вероятно — на **притворство и запугивание** (трата 3 пунктов).

Здоровье Далласа Бруна слабеет, и он может проводить совсем немного времени, общаясь с незнакомцами. Преподобный бережёт силы для дневных радиопередач. Лёгкий нрав Бруна и его приятные манеры поначалу не дают поверить, что он пророчит страшную гибель большинству людей. Он представляется, спрашивает о религиозных взглядах каждого из детективов и затем предоставляет им слово. Ход разговора зависит от того, какое прикрытие придумали себе сыщики, чтобы попасть к Преподобному. Он честно отвечает на вопросы, но при этом рассчитывает добиться своей цели даже в ходе диалога — спасти душу собеседника перед тем, как гнев Господень обрушится на землю.

Ответы, которые он может дать детективам:

- Он работает над исследованием библейских дат уже больше сорока лет.
- Да, сначала он неправильно их истолковал в [*текущий год -21*], но он исправил ошибки в своей системе. На этот раз всё точно.
- Он понимает, почему привлёк международное внимание. С его помощью Бог хочет дать всем шанс узнать об Апокалипсисе, переродиться и избежать участи грешников.

Защитники из клана Бруна

Способности: атлетика 8, здоровье 6, драка 8, стрельба 4

Стойкость: 3

Модификатор скрытности: — 1

Гордые сторонники Второй поправки молодые Бруны прячут автоматические пистолеты в багажниках своих машин. Следуя правилам, которые должен выполнять любой ответственный владелец оружия, они держат пистолеты на предохранителях. Только если вокруг начнёт твориться что-то вопиющее, они их достанут.

Хотя они говорят о себе как о чтящих Библию христианах, далеко не все ждут приближающегося Вознесения с радужными надеждами, однако при посторонних будут скрывать все свои сомнения и страхи. Они не хотят ранить чувства старика в это трудное время. Помимо главного защитника Гэри преподобного охраняют: Ноа, Мэтт, Майк, Крис, Ник и Тайлер (сокращённо Тай).

- Он никогда не призывал верующих отдавать ему свои сбережения, но, если они добровольно хотят таким образом помочь распространению слова Божьего, он не станет лишать их такой возможности (*общая эрудиция: напрямую он не просил у последователей финансовой поддержки, но в его радиопередачах масса намёков, поощряющих такое проявление крайнего религиозного фанатизма*).

Брун обожает вести теологические споры. Независимо, насколько вопрос провокационный или сбивающий с толку, он всегда отвечает прямо, невозможно и ясно. Позвольте агентам пообщаться с ним минут двадцать реального времени, но дольше не стоит затягивать. Затем вмешается Гэри.

Если игроки впоследствии попросят интерпретировать их встречу с Преподобным с точки зрения способностей, которые использовали их персонажи, расскажите им следующее...

История: пророчества Бруна о приближающемся Конце света являются прямым следствием доктрины о Вознесении, которая появилась в 19-м веке в Америке и затем стала популярной благодаря таким авторам как Хэл Линдси и Тим Ла Хэй (автор серии «Оставленные»). Сейчас Брун занимается тем, что высчитывает точную дату Конца света.

Аудит: его вычисления кажутся ему верными, но, как и большинство одержимых какой-то идеей, он начал с предположения, а вся остальная работа сводится к тому, чтобы его доказать.

Судебная психология: он скорее эксцентричный, чем психически неуравновешенный.

Проницательность: Преподобный или говорит совершенно искренне, или он мастерски лгущий психопат.

(*ключевая улика*) Когда вы покидаете здание, сыщик с наибольшим рейтингом **судебной психологии** натывается на бледную рыжеволосую женщину с испуганным взглядом. Это Кортни Пёрселл — последовательница Бруна. Сыщик понимает, что она страдает от сильного эмоционального потрясения. (*Трата 1 пункта*) возможно, это посттравматический синдром.

Она не станет долго разговаривать с незнакомцами, пока за ними наблюдают внуки Преподобного. В их компании Кортни явно чувствует себя не в своей тарелке. Чтобы получить возможность побеседовать с ней, сыщикам нужно договориться о встрече без свидетелей (см. ниже «Видящая»).

(*ключевая улика*) Когда детективы будут покидать это место, член команды с наибольшим рейтингом **астрономии** заметит в толпе знакомое лицо. Это знаменитый астрофизик и популярный автор Уолтер Клемонс,

о котором ходит невероятно много противоречивых слухов. Он возглавляет протест против «Божественного календаря» и Бруна лично; см. «Скептик».

(дополнительная улика) Снаружи детективы увидят группу репортёров во главе с несдержанной самоуверенной журналисткой Джессикой Коумэр, которая достаточно агрессивно пытается взять интервью у самых неохотно идущих на контакт последователей и демонстрантов. **Общая эрудиция** позволит сыщику вспомнить, как её зовут и что она активно занимается сенсационными материалами. Если у детективов пока нет плана, что делать дальше или с кем ещё поговорить, она подносит микрофон к одному из них и просит ответить на пару вопросов, и таким образом сыщики переходят к сцене «Репортёры города Секвойя».

Видящая

Тип сцены: связующая сцена

Следует за: Преподобный

Информация станет иметь значение в: Первое исчезновение

Кортни Пёрселл, 28 лет, родилась неподалёку от Сан-Рамона, Калифорния. Когда девушка достигла половой зрелости, её начали преследовать странные видения чудовищного мира. В поисках причин этих кошмаров она пришла к изучению основ христианства, невзирая на атеистические взгляды своей семьи.

Больше информации о Бруне

Предусмотрительные группы сыщиков, возможно, воспользуются смартфонами или планшетами, чтобы узнать что-нибудь о преподобном и его клане перед тем, как поговорят с ним.

Исследовательская работа: в последние годы пресса уделяла ему повышенное внимание, но ничего интересного кроме интервью и биографий не найти. Если кто-то из детективов пытался добыть информацию о непристойном поведении Бруна, финансовых или сексуальных скандалах, связанных с Преподобным, увы, таких данных тоже нет.

Аудит: какую бы игру Брун ни вёл, её нельзя назвать откровенным мошенничеством. Некоторые люди постоянно осуществляют пожертвования в пользу его организации, но большинство делает это бессистемно и время от времени.

Отдалившись от родственников, многие годы девушка провела в поисках духовного учителя, который помог бы ей понять и справиться с этими кошмарами. После того как Кортни услышала несколько выпусков «Божественного календаря», она уволилась с работы в Биг Лэйк на Аляске и переехала в Секвойю, чтобы быть ближе к Преподобному Бруну. Кортни поселилась здесь около полугода назад, за это время смогла попасть в окружение Бруна, и сейчас она является его личным помощником и правой рукой. После того как Кортни рассказала о своём бремени Преподобному, она стала понимать свои видения: это наше будущее. Та опустошённая, выжженная пустыня, кишасящая демонами, которую Кортни иногда прозревает, — это наш мир после разрушений, следующих за Вознесением. Земля, на которой откроются врата Ада. Для Бруна появление девушки стало подтверждением того, что его апокалиптические пророчества верны. Впрочем, он таким же образом воспринимает все события своей жизни. Не желая, чтобы её видения затмили его слова, Преподобный взял с неё клятву молчания. Чтобы узнать что-либо из вышеприведённого, сыщикам придётся вдвойне трудно: сначала преодолеть её страх и нежелание говорить о своих видениях, затем вынудить её нарушить слово, данное Преподобному.

Любые попытки поговорить с ней при первой встрече ни к чему не приведут. Команде нужно встретиться с ней позже вне студии. Она снимает квартиру над старомодным китайским ресторанчиком на главной улице Секвойи. После первой встречи с агентами она пешком пойдёт домой. **Служка** (сложность 4) даст возможность незаметно проследить за ней или случайно с ней столкнуться ещё раз. Без этого ухищрения все траты межличностных способностей увеличатся на 1.

Любой персонаж мужского пола со способностью **лесть** понимает, что она жаждет мужского внимания, но при этом очень зажата. Поэтому она благосклонно воспримет ненавязчивое, практически незаметное заигрывание.

Кортни также может отреагировать на **успокаивание** и **лесть**, если это как-то будет связано с её верой и привязанностью к Преподобному.

(*ключевая улика*) Без трат пунктов способностей сыщики смогут поговорить с ней лишь на самые общие темы. Всё, что они таким образом выяснят, это:

- она глубоко верующая;
- она предана Бруну;
- она странно себя ведёт.

Трата 1 пункта любой из вышеперечисленных способностей позволяет получить ответы на вопросы, касающиеся её жизни, но при этом не затрагивающие видения.

Если попытаться надавить на неё, используя другую тактику **ведения переговоров**, девушка скажет, что уверовала после того, как с ней «произошло что-то очень странное, во что никто не поверит». Детективам придётся использовать другие приёмы и уловки, чтобы она описала свои видения более детально. При этом она возьмёт с сыщиков обещание не говорить Бруну о том, что она рассказала о своём секрете.

Кортни считает, что её видения — будущее, которое настанет за Судным днём. Знание **оккультных наук** позволяет сыщикам понять, что она смотрит сквозь защитный Барьер. Она видит Внешнюю тьму и то, что происходит там сейчас, а не будущее нашего мира.

После беседы с Кортни (*даже если она рассказала очень немного*) детективы могут применить следующие способности, чтобы получить дополнительную информацию:

- **Судебная психология:** у неё все признаки неизлеченной по сей день травмы, полученной некоторое время назад. Она научилась справляться с этим без помощи медикаментов, но у неё однозначно посттравматический синдром и, возможно, даже другие психические отклонения.
- **Проницательность:** она говорит абсолютно искренне.
(*Если она рассказала о своих видениях*):
- **Оккультные науки:** Кортни может видеть сквозь защитный Барьер мир Внешней тьмы. Поэтому девушка представляет угрозу и для других, и для самой себя. Орден захочет защитить и обучить её, и возможно, даже предложить ей сотрудничество...
- **Судебная психология:** получение этой информации возможно, только если агенты заслужат её доверие.

Если она расскажет о местах, где её посещали видения (*достаточно просто названия места без подробностей*), сыщики могут провести **исследовательскую работу**, чтобы соотнести эти места и события, которые ослабили защитный Барьер.

Скептик

Следует за: Преподобный

Ведёт к: Нулевая жертва

Среди знаменитых астрофизиков Уолтер Клемонс, конечно, не является более значимым, чем, скажем, Карл Саган, но Нейлу де Грассу Тайсону он даст фору. Последние несколько лет он стал известен широкой

общественности как бескомпромиссный воинствующий атеист. Изучив тактику своих врагов, Клемонс и группа его скептически настроенных последователей стали устраивать демонстрации протеста всякий раз, когда происходило событие, организованное церковью или связанное с религиозным фанатизмом. Хотя Клемонс утверждает, что все служители основных конфессий одинаково заблуждаются, он особенно выделяет группы вроде последователей Бруна, которые не вызывают должного уважения и доверия даже у общественности. Клемонс всегда был жёстким, и новый крестовый поход против религий позволил ему открыто и резко отзываться о вере.

Астрофизик и его последователи остановились в отеле неподалёку, каждый день они приезжают на арендованном фургоне к студии, ввязываются в словесные баталии с верующими и затем общаются с прессой. Уолтер успешно справляется с ролью представителя своего движения, делая интересные, иногда спорные заявления. Его последователи держат в руках плакаты и баннеры со слоганами вроде:

- АФЕРАПОКАЛИПСИС
- ДАРВИН *(написано в форме рыбы, символа христианства)*
- АТЕИСТЫ НЕ ЗАПУСКАЮТ САМОЛЁТЫ В ЗДАНИЯ
- КОНЕЦ СВЕТА ЗАВТРА? ТОГДА ОТДАЙ МНЕ БУМАЖНИК!

Клемонс с удовольствием поговорит с каждым, кто к нему обратится. Ничто не доставляет ему большего удовольствия, чем оскорбления и насмешки в адрес верующих. Он проявляет чудеса риторического мастерства, неважно, кем он считает собеседника — подставным актёром или чиновником, исполненным благих намерений.

Предложите персонажам со знанием **астрономии** возможность говорить, что они с Клемонсом уже познакомились на работе, это потребует траты 1 пункта. В ответ на вопросы о себе Уолтер предоставит детективам приведённые выше сведения, перефразированные в форме самовосхваления.

Касательно Бруна его мнение таково:

- Преподобный играет в доброго дедушку, но без сомнений он просто алчный мошенник как и все другие святоши.
- Не совсем ясно, в чём именно заключается его афера, но из-за неё обманутые бедолаги отдают все свои сбережения. Бруны наверняка гребут деньги лопатой.
- Одна из сторонниц Клемонса, Елена Китон, аудитор. Она пыталась проверить финансовые операции, касающиеся Преподобного, но пока безуспешно.

- Сеять панику среди людей — низко. Но все религии так делают. Эта толпа просто более фанатична, чем остальные верующие.
- Люди месяцами стекаются сюда. Бог снизойдёт и заберёт их на небеса вместе с их рубашками поло, ботинками Dockers и iPod-ами, полными всякой скачанной чуши, ага, конечно. Когда эти бараны поймут, что их облапошили, начнётся настоящий бунт.
- Сверхъестественная активность? Вы шутите, да? Ничего подобного не существует.

Клемонс сразу понимает, что сыщики занимаются расследованием или какой-то правительственной работой, и готов оказать им любое содействие и помощь, на которую способен.

Проницательность: даже в обычном разговоре с глазу на глаз Клемонс не выходит из роли опытной медиа-фигуры. Всё, что он говорит, так или иначе вызывает подозрения, и сложно отличить правду от лжи.

Клемонс и его команда являются членами ячейки эзотеррористов. Они уже призвали сущность из Внешней тьмы и выжидают, когда монстр примется за дело, находясь неподалёку на случай, если потребуются их вмешательства. Помимо этого, эзотеррористы собираются поддержать панику людей при помощи средств массовой информации. Сторонники Клемонса регулярно появляются на экране и в прессе и пытаются донести своё атеистическое послание, и так не популярное в Америке, самым бесцеремонным и дерзким способом.

Клемонс примкнул к эзотеррору после того, как стал участником операции, в ходе которой возникла необходимость выдать ячейку за группу людей с альтернативными взглядами. Члены группы, обратившись к его интеллекту и высокомерию, смогли переманить его на свою сторону. Как и они, Клемонс всегда считал остальных людей ничтожествами и смотрел свысока на окружающих. После того, как он отделился от первой группы, которая затем залегла на дно, он собрал несколько неопитов, беспрекословно ему подчиняющихся.

(ключевая улика) Когда первая встреча с Клемонсом подойдёт к концу, девушка, похожая на ученицу старших классов, обратится к сыщикам:

— *Вы ведь не станете слушать этого ужасного человека?*

В руках она сжимает Библию. Затем она станет упрекать детективов за то, что вообще заговорили с Клемонсом. На её глаза наворачиваются слёзы, она очень зла, что он высмеивает добрых и порядочных людей.

Затем девушка убегает, пресекая всяческие попытки остановить её или поговорить с ней. Её рука перебинтована, поэтому агенты не решаются применить физическую силу на глазах у толпы, чтобы остановить её (**уличное чутьё** предостерегает сыщиков, что не стоит этого делать, иначе разгневанная толпа выбьет из них дух). Девушка садится в небольшую машину и уезжает.

Клемонс реагирует на это довольной усмешкой. Если попросить его объяснить, что произошло, он скажет, что «барашки расстраиваются, когда понимают, что их привели на бойню».

Сторонники Клемонса

Последователи Клемонса и его свободных от религиозных оков взглядов стоят у радиостудии с плакатами. Они называют всех верующих слепыми баранами. Атеисты при этом так же сильно уверены в правоте Клемонса, как верующие — в апокалиптических пророчествах Бруна. Если попытаться с ними заговорить, они ничего толком не расскажут и пошлют сыщиков к Клемонсу. Народ самый разношёрстный: здесь есть и студенты-разгильдия, и чудаковатые пенсионеры, и откровенные нерды. Среди них:

- Елена Китон, аудитор, неразговорчива. Около сорока лет.
- Ли Кармона, консультант по безопасности сетей, боится говорить прямо. Около тридцати лет.
- Джасинда Райсц, графический дизайнер, сварлива. Около двадцати семи лет.
- Маркус Томас, режиссёр-документалист, апатичный. Около пятидесяти лет.

Если попытаться к ним применить межличностные способности, они сдадутся и поделятся некоторой информацией, но она лишь сбивает с толку. Тем не менее, после долгой беседы наедине с каждым из них (*а они будут всеми силами пытаться её избежать*) применение **проницательности** даёт возможность понять, что все они просто играют определённые роли.

Способности: атлетика 6, здоровье 6, предусмотрительность 4, драка 8, стрельба 8;

Оружие: пистолет (спрятан в машине, если всё спокойно);

Стойкость: 3;

Модификатор бдительности: +1; **Модификатор скрытности:** +1

Репортёры города Секвойя

Следует за: Преподобный

Ведёт к: Прямой эфир с Апокалипсиса

Джессика Коумэр — постоянный отвлекающий манёвр и, кроме того, может стать помехой в расследовании. Но если детективы уговорят её сотрудничать, она может помочь им при составлении отчёта для Легенды.

Она привлекательная, глуповатая, очень общительная девушка, думающая только о своей карьере. В личной беседе журналистка показывает себя хитрой и приземлённой особой, склонной лезть, куда не надо. Если спросить, чего она действительно хочет, она ответит, что её волнует только то, как именно подать людям сенсационные новости. Это заявление может вызвать у любого агента, воспользовавшегося **проницательностью**, недоумение, поскольку вроде бы она говорит правду, но эта правда ничем не помогает.

Так как по детективам сразу видно, что они не из толпы верующих, Джессика обращается к ним и засыпает их различными вопросами. Почему они здесь? Как любой опытный репортёр, она направляет все вопросы в свой адрес на другого участника разговора.

- **Судебная психология:** *(если сыщики наблюдают, как девушка работает, даже непродолжительный промежуток времени)* она задаёт такие вопросы, чтобы как можно сильнее напугать собеседника и, соответственно, зрителей.
- **Аудит:** всё происходящее здесь — не только классический пример операции эзотерристов, но и золотая жила для любой телекомпании.
- *(ключевая улика)* **Лесть** поможет разговорить Джессику. Вы можете выяснить, что она почти получила разрешение от своей телекомпании на прямое включение из студии Бруна, когда приблизится срок исполнения его пророчества.

Агенты понимают, что обратный отсчёт до Конца света в реальном времени по одному из ведущих каналов вызовет панику у всей аудитории, а это в свою очередь повлечёт за собой ослабление защитного Барьера на континенте или даже во всем мире. Безусловно, если в указанный срок ничего не произойдёт, это уменьшит разрушительный эффект, но не сгладит его полностью.

Если детективы захотят помешать журналистке, это может стать полноценным ответвлением сюжета. Следите за инициативой игроков и по мере необходимости создавайте им трудности, чтобы это направление игры оставалось интересным.

Нулевая жертва

Следует за: Скептик

Ведёт к: Повторная беседа

Исследовательская работа даёт агентам возможность выяснить, что в небольшой библиотеке находятся архив документов и ежегодных альбомов местной школы. Просмотрев один из них, детективы удостоверятся, что девушку, которая отвлекла их при беседе с Клемонсом, зовут Эмили Хенкель. В телефонном справочнике Секвойи только одна семья с фамилией Хенкель. Сыщики прибывают по адресу и застают Эмили дома либо вместе со своей мамой Лизой (*в рабочие часы*) или с отцом Брайаном (*в нерабочее время*). Девушка открывает им дверь.

Если сыщики запомнили номерной знак на её машине, применение извлечения данных даёт им возможность найти номер в базе и узнать её адрес таким образом.

Доверчивая Лиза Хенкель будет реагировать на притворство, если детективы придумают правдоподобную причину для визита. Добропорядочный гражданин Брайан охотнее откликнется на применение **полицейского жаргона**.

Родители могут предоставить агентам следующие сведения:

- Эмили повредила руку, играя в волейбол.
- На самом деле она не так уж религиозна.
- (*Если спросить их о Библии*) Это странно. Ну, она впечатлительная девочка, а это сумасшествие с Концом света затронуло всех.
- Даже тем, кто не верует, любопытно, наступит ли уже наконец настоящий Судный день.

Эмили отказывается говорить с детективами. **Успокаивание** позволит им пообщаться с девушкой, но много она всё равно не расскажет. Эмили будет придерживаться версии с волейбольной травмой, но на все другие вопросы в ответ они услышат только невнятное бормотание. Если на девушку надавить, она начнёт говорить, но тут же опять уйдёт в глухую оборону.

- **Проницательность:** она врёт насчёт волейбола, но родители ей верят.
- (*Ключевая улика*) **Полицейский жаргон:** Эмили стала жертвой какого-то преступления. Она почти готова рассказать обо всём, но ей нужно ещё время.

Повторная беседа

Следует за: Нулевая жертва

Ведёт к: В лесу

После завершения сцены «Нулевая жертва» группа должна пойти по другому ответвлению расследования и проиграть ещё хотя бы одну сцену, прежде чем она сможет вернуться в дом Хенкелей. Если детективы сразу решат ещё раз поговорить с Эмили, родители их не пустят.

Если игроки раздосадованы подобным ограничением, **полицейский жаргон** напомнит им, что выждать некоторое время, чтобы успокоить свидетеля и дать ему время собраться с мыслями, — обычная практика при расследованиях. Агент вспомнит о нескольких делах, которые он (*или его знакомые из полиции*) успешно раскрыли исключительно благодаря терпению. А пока детективы ожидают ответов свидетеля, у них всегда найдётся, чем заняться. **Судебная психология** в свою очередь даст понять, что такая методика действительно работает с напуганными жертвами: если на них слишком сильно надавить или потребовать от них немедленных ответов, сыщики вообще могут не добиться нужной реакции.

Во время повторной беседы, также с применением **успокаивания**, Эмили расскажет, что случилось. Её речь сбивчива, агентам придётся задавать много наводящих вопросов, чтобы выяснить, что к чему. Только в самом конце разговора она раскроет имя преступника. Другой вариант — она будет просто отвечать на вопросы детективов (*агенты могут вести беседу по очереди, если это поможет не терять ил нить рассуждений*).

- Она повредила руку не на игре в волейбол.
- Предположительно, кто-то напал на неё.
- Но она не обратилась в полицию, потому что это слишком унижительно.
- Она на самом деле хорошего мнения о преступнике.
- Он знает много интересного.
- Но она не влюблена в него. Глупости какие.
- Он знает, как устроен мир.
- Она думала, что они пойдут выпьют кофе и поговорят об, ну, об учёбе в колледже и в том же духе.
- Когда? Три дня назад.
- Но он отвёл её в лес.
- (*ключевая улика*) Они пришли в тихое место, неподалёку от шоссе, рядом со знаком «Город Секвойя».

- Она считает себя душой, что дала себя уговорить. Она даже не знает, как он это сделал.
- Ей стало как-то не по себе. Может, он дал ей какой-то наркотик или что-то такое.
- А потом он напал на неё.
- Нет, это не было изнасилование. Какой ужас, нет, только не это.
- Там были и другие люди. Но она не помнит, кто они.
- Она очнулась, лёжа в траве. Совсем одна. Рука очень болела.
- Она опоздала в школу. Она пошла к медсестре, та сказала, что это просто растяжение, и перевязала ей руку.
- Потом она пошла искать этого человека, она знала, где он обычно бывает.
- Его друзья, компания, в общем, без разницы. У тех ребят был странный вид. Виноватый.
- Он осмелел её. Сказал, что он знаменит, а ей никто не поверит.
- Остальные сказали, что она всё выдумала. Ничего такого не было.
- Она отказывается говорить, кто это был. Если кто-нибудь узнает, все будут считать её душой.
- Но она всё равно не отстанет от него.
- (*очень неохотно*) Это тот астрофизик. Уолтер Клемонс.

Использование **полицейского жаргона** позволяет агентам понять, что прошло слишком много времени, и уже бесполезно собирать биологические доказательства изнасилования.

Химия: похоже, что преступники применили рогипнол, который полностью выводится из организма примерно через 72 часа.

Юриспруденция: если взять у девушки анализы и передать дело в полицию, то сложнее будет составить легенду. В конце концов, Ordo Veritatis — не отдел по защите пострадавших.

В лесу

Следует за: Повторная беседа, Уничтожение ячейки

Ведёт к: Кости вознёсшихся, Уничтожение ячейки

Исследование места в лесу, где напали на Эмили Хенкель, сыщики обнаруживают:

Сбор улик: клейкую, полупрозрачную жидкость на стволе секвойи.

Химия: эта жидкость и органического, и неорганического происхождения.

Естествознание: мёртвые насекомые: гусеницы, мотыльки, жуки и муравьи — окружают это дерево. У некоторых насекомых твёрдый хитиновый слой, но внутри они совсем мягкие.

Естествознание: это дерево умирает, как будто ему причинили какой-то вред. Гниение началось всего пару дней назад, но оно очень стремительно убивает секвойю.

Оккультные науки: мёртвые насекомые образуют круг, это значит, что они погибли, когда сталкивались с энергией, прорвавшейся из Внешней тьмы в наш мир.

(ключевая улика для сцены «Кости вознёсшихся») Если уже произошло больше одного исчезновения, агент, забравшийся на дерево, найдёт там между больших ветвей обглоданные кости.

(ключевая улика для сцены «Уничтожение ячейки») Это доказательство, по крайней мере, для агентов ОВ, что Клемонс теснее некуда связан с эзотерристами.

Первое исчезновение

Тип сцены: Реакция противников/Вариативная

Ведёт к: Кости вознёсшихся

Когда наступит нужный момент, а именно:

- Примерно через час после начала расследования.
- Когда детективам больше не с кем побеседовать.
- Если игроки с нетерпением ждут начала «страшной» части.

...команда обнаруживает, что Кортни Пёрселл пропала. В зависимости от того, как далеко зашло повествование, они могут это выяснить, когда:

- Они захотят поговорить с ней.
- Джессика Коумэр (по совету Клемонса) расскажет в своём репортаже об этом драматическом повороте в истории.

Верующие, собравшиеся на парковке перед студией, скажут, что Вознесение уже началось — ангелы забрали Кортни!

Брун выйдет из студии, чтобы прекратить слухи о начавшемся раньше времени Вознесении. Он знает, что Кортни пропала и что люди объясняют это как проявление Божьего промысла. Преподобный опровергает эту историю, так как она противоречит его пророческому предсказанию.

Поговорив с людьми в толпе перед радиостудией, агенты выясняют, что начало этим слухам положила Вильгельмина Хайлихь, 58-летняя

Всё ужаснее

В первой части расследования до сцены «Первое исчезновение» игроки должны чувствовать нарастающее напряжение, ощущать, что вот-вот произойдёт что-то страшное. Либо когда они переходят от одной сцены к другой, либо в качестве фоновой информации рассказывайте им о странных происшествиях и том, как страх заполняет сердца жителей Секвойи. Если вы планируете короткую по времени игру, пусть эти детали происходят «за сценой». Агенты узнают о случившемся от кого-то из жителей. Если вы планируете посвятить игре достаточно продолжительное время, пусть детективы станут свидетелями этих проявлений сверхъестественного и занимаются исследованием их столько, сколько сочтут нужным.

- Женщина начинает плакать и причитать, что она не попадёт в Рай.
- Мужчина продаёт у дороги наборы для самоубийства (всего 99,95 \$!). Они пользуются спросом у верующих, которые считают, что вели себя при жизни недостаточно хорошо, чтобы попасть на небеса, и что после Вознесения их оставят на растерзание демонам и каннибалам. Торговец, осторожный провинциал по имени Джеральд Блэкуэлл считает, что таким образом помогает людям обрести спокойную безболезненную смерть. **Химия:** исследование его самодельного яда показывает, что самоубийц, которые захотят воспользоваться этой смесью, ждёт что угодно, но никак не «спокойная безболезненная смерть».
- Подростки в масках Гая Фокса зло насмеваются над верующими и выражают согласие с Уолтером Клемонсом. Они действуют сами по себе и не являются членами его ячейки.
- Мужчина с ружьём пытается проникнуть в студию Бруна. Он хочет отомстить за то, что его престарелая мать отдала все свои сбережения мошеннику.
- Странные чёрные тучи собираются над городом, ожидая чего-то.
- Дикая угольно-чёрная лошадь, явно напуганная, с пеной на губах, неожиданно выбегает из леса и проносится по городу.
- На городской свалке начинается пожар из-за удара молнии, в небо поднимаются столбы дыма.
- Напуганный горожанин врывается в учебное крыло больницы и крадёт скелет, предназначенный для уроков анатомии. Позже фрагменты этого скелета находят в качестве части ужасной наспех сделанной скульптуры.

вдова и мать двоих детей, проделавшая путь от самого Бардольфа, штат Иллинойс, чтобы воочию увидеть начало конца. Она глубоко верующая, боязливая и крайне эмоциональная женщина.

Она говорит, что видела Кортни за несколько часов до того, как стало известно о её исчезновении. Вильгельмина рассказывает, что та шла, буд-то замороженная по дороге в сторону леса. Затем она добавляет, что мельком увидела ангела¹, летящего над Кортни и следящего за ней. Если попытаться выспросить у неё более подробные детали, женщина ничего толком не скажет. «Ну, вы знаете, ангел».

- **Проницательность:** Вильгельмина верит в то, что говорит.
- **Судебная психология:** возможно, у неё несколько странное поведение, но она не проявляет других симптомов каких-либо расстройств, которые бы послужили причиной галлюцинаций.

Вильгельмина очень взволнована, что стала частью этой великой истории, и охотно рассказывает обо всём Коумэр и другим репортёрам. Это может послужить основой для сотрудничества между персонажами ведущего и агентами при составлении легенды:

- Членам клана Бруна не нравится повышенный интерес к этой истории, и они попытаются заткнуть женщину.
- Клемонс попросит её рассказать всем, что произошло (*чтобы высмеять её глупость; на самом деле — чтобы усилить когнитивный диссонанс и продолжить разрушение защитного Барьера*).
- Джессика хочет сделать из этой историю сенсацию.

Вильгельмина не желает покидать парковку, где ей уделяют столько внимания, сколько она в жизни не получала.

(*дополнительная улика*) Трата 1 пункта **притворства** убедит женщину, что агенты верят ей, и тогда она отведёт их к месту у дороги, где она в последний раз видела Джессику.

Вознесения

Тип сцены: Реакция противников/ключевая

Ведёт к: Кости вознёсшихся

В моменты, когда нужно подлить масла в огонь и поддержать накал страстей, поступают сообщения о новых вознёсшихся до наступления Судного дня (*на самом деле, их забрало и убило Множество*), последствия этих

[1] Она видела, как один из Множества вёл Кортни на смерть.

событий примерно такие же, как описанные выше. Жертвами стали (в порядке исчезновения):

- Вильгельмина (см. выше). Последний раз видели рядом с лесом.
- Мэган Эйджер, 32, представитель отдела по работе с клиентами компании, занимающейся программным обеспечением, из Лири, штат Джорджия. Уволилась с работы, чтобы приехать в Секвойю. Последний раз видели у водонапорной башни.
- Ноа Брун. Последний раз видели у церкви в центре города.
- Синтия Мартинез, 41, домохозяйка. Оставила свою семью в Ферфаксе, штат Вирджиния, и приехала сюда. Последний раз видели рядом с лесом.

Детективам нужно спросить о том, где произошло исчезновение, чтобы получить выделенную курсивом информацию. Свидетели описывают произошедшее с богобоязненным благоговением.

Верующие, которые в последний раз видели Эйджер и Мартинез, утверждают, что женщин унесли ангелы или забрал Святой дух.

Местные жители, не являющиеся настолько набожными, видели Вильгельмину и Ноа. Они говорят, что жертвы были немного не в себе. Если спросить, не заметили ли они чего-нибудь странного, те неохотно признают, что у них возникло нехорошее предчувствие или что они видели «что-то тёмное в небе».

(ключевая улика) Дайте сыщикам время понять, что все исчезновения происходили в местах рядом с чем-то высоким.

Кости вознёсшихся

Тип сцены: ключевая

Следует за: Повторная беседа, Первое исчезновение, Вознесения

Ведёт к: Нападение!, Крылья смерти, Противостояние Множеству

Группа сыщиков может прийти различными путями к этой сцене, где они найдут останки Кортни Пёрселл и, возможно, нескольких других жертв Вознесения. Кости оставлены там, куда один из Множества принёс свою жертву:

- Кортни, Вильгельмина, Синтия: в лесу
- Мэган: водонапорная башня
- Ноа: колокольня церкви

(ключевая улика) Судмедэкспертиза: плоть не была просто съедена; её как будто размягчили и проглотили каким-то нечеловеческим способом.

Свидетели и статисты

Если вам нужен какой-нибудь незначительный персонаж в качестве свидетеля, члена массовки, подозреваемого, отвлекающего манёвра или для любых других целей, начните с этих шаблонов.

Пилигримы

Преданные слушатели «Божественного календаря» приехали в Секвойю, чтобы стать свидетелями Вознесения. Все они приняли бы одного из Множества за ангела, а потом пошли бы за ним на верную смерть или стали бы ему служить.

- Эд Нельсон, неприметный ремонтник электроприборов, 57 лет, Ньюпорт, штат Кентукки.
- Клод Дана, весёлый администратор, 64 года, Спокейн, штат Вашингтон.
- Карэн Льюис, активная женщина, работающая аэрокосмическим инженером, 37 лет, Сиэтл, штат Вашингтон.
- Люсилла Уиттмер, общительная домохозяйка, 48 лет, Таллахасси, штат Флорида.
- Гровер Фокс, скромный работник завода по производству DVD, 62 года, Аркадия, штат Луизиана.
- Брент Сэвэрсон, стеснительный оператор по работе с багажом, 29 лет, Олмстед, штат Кентукки.
- Лоретта Пауэрс, богатая величаящаяся вдова, 55 лет, Даллас, штат Техас.
- Вайолет Кэйнс, повидавший виды менеджер отеля, 72 года, Стиллуотер, штат Миннесота.

Горожане

Хотя в большинстве своём они консервативны, некоторые не верят в приближающийся Конец света и не считают Бруна настоящим христианином.

- Тим Ли, драчливый бармен, 30 лет
- Винс Айли, уставший дорожный рабочий, 34 года
- Мисти Валентайн, общительный диспетчер полицейской службы, 38 лет
- Доктор Лили Барсия, наивный врач, 41 год
- Джефф Ку, спокойный монтажник кабелей, 26 лет
- Сет Рэнделл, хитрый студент колледжа, 20 лет
- Энди Грин, унылый лесник, 59 лет
- Дороти Флорс, мрачный библиотекарь, 54 года
- Латиша Хоуд, приветливая уборщица, 62 года

Ни одно известное животное не оставляет таких чистых костей, это были сущности из Внешней тьмы.

Оккультные науки: данное существо, наверное, одно из Множества. Эти хищники проникают в наш мир, когда религиозный фанатизм разрушает защитный барьер. Но сложно сказать о них что-то конкретное: все имеющиеся в базе ордена данные отрывочны и бессистемны. Чем больше сыщикам удастся выяснить об этих таинственных существах, тем лучше.

(трата 2 пунктов оккультных наук): персонажи сводят воедино исторические свидетельства об этих монстрах, которых нет в базе данных ордена. Предоставьте им информацию, из раздела Множество на стр. 149.

В зависимости от того, с какой скоростью продвигается расследование, Множество может либо само напасть на сыщиков (*Крылья смерти*), либо послать одного из своих слуг, чтобы тот разделался с детективами (*Нападение!*). Помимо этого сыщики могут сами попробовать найти, где сейчас прячутся монстры, это приведёт их к сцене «Противостояние Множеству».

Нападение!

Тип сцены: Реакция противников

Наступает после: Кости вознѣсшихся, Скептик

Эта сцена начинается после одного из следующих событий:

- сыщики дали Клемонсу повод подозревать, что они из Ordo Veritatis.
- агенты обнаружили кости жертв Множества.

Множество является одному или нескольким верующим (*см. боковую вставку*) и приказывает им либо открыто напасть на сыщиков, либо тайно мешать им. Это может выглядеть следующим образом:

- отказавшие тормоза
- выхлопные газы, наполнившие номер агента в мотеле, пока он спал
- нападение на сыщика, отделившегося от группы
- дорожное происшествие

Обстоятельства происшествия будут зависеть от того, что делают агенты.

Пойманные преступники отказываются что-либо объяснять, так как им не позволяет приказ «ангелов». Сыщик может применить притворство или потратить 1 пункт антропологии, чтобы сделать вид, что он тоже верит в «ангелов» (*попытка окажется неудачной, если эти убеждения будут противоречить тому, что напавший видел и слышал от сыщика ранее*). Тогда подозреваемый скажет, что он видел спустившихся с небес ангелов.

Судебная психология: у преступников явные симптомы постгипнотического вмешательства и последствий применения психотропных средств. Но эти симптомы не подходят полностью ни под одну, ни под другую гипотезу. Исключив логические объяснения их поведения, агенты понимают, что преступники сами стали жертвами чего-то сверхъестественного.

История: религиозные тексты всех стран мира говорят о том, что иногда демоны принимают обличье ангелов.

Пусть на группу детективов будет совершено столько нападений со стороны слуг «ангелов», сколько вам кажется уместным и интересным.

Крылья смерти

Тип сцены: Реакция противников

Наступает после: Кости вознёсшихся

Когда команда будет находиться на открытой местности вдали от посторонних глаз, X существ из Множества, где X равно числу агентов, минус 1, появляется в небе и нападает на них.

Способности: атлетика 5, здоровье 20, драка 16

Стойкость: 3

Оружие: +0 (когти), на открытой местности успешное прохождение проверки драки с подъёмом +3 означает, что один из Множества хватает жертву, поднимает её повыше и бросает на землю.

Модификатор бдительности: +1

Модификатор скрытности: +2

Броня: +3 против драки и стрельбы (неизвестная анатомия); бонус не учитывается при успешном прохождении персонажем проверки **драки** с целью пробить ротовую мембрану монстра и насильно накормить его. Если проверка пройдена успешно, персонаж получает бонус +6 к урону, наносимому в дальнейшем.

В зависимости от того, как далеко зашло расследование, Множество может драться насмерть (*что будет означать конец их присутствия в сценарии*) или улететь после того, как одного из них убьют. К этому моменты сыщики, как правило, узнают об уязвимости монстров. Если Множество спасается бегством (*или сыщики убегают, потерпев поражение*), финальная битва (*Противостояние Множеству*) станет завершением этой части расследования.

После того как агенты столкнутся с Множеством, использование оккультных наук предоставит им необходимые улики со стр. 219 без траты пунктов.

Прямой эфир с Апокалипсиса

Если вы хотите поставить перед командой новое препятствие, с которым ей придётся справиться, используйте Джессику Коумэр. Она поймёт, что самое интересное — это расследование, которое ведут агенты, и начать следить за ними. Журналистка может находить необходимую им информацию и требовать за неё что-то взамен. Даже если вы не хотите делать из неё помеху работе детективов и завершению миссии, сыщикам всё равно придётся договориться с ней при составлении легенды.

Джессику можно убедить сотрудничать, потратив несколько пунктов:

- **Переговоров:** пообещав ей сенсационный материал, который она сможет передать своему начальству.
- **Флирта:** как и многие другие бойкие репортёры, Джесс ратует не только за свободу информации, но и за свободу взглядов на половые связи. Потратив 2 пункта флирта, любой персонаж может склонить её к взаимовыгодному партнёрству.

Если сыщик увидел одного из Множества издалека, он должен пройти проверку **самообладания** со сложностью 4. Столкновение с ними во время первого нападения требует прохождения проверки **самообладания** со сложностью 8. Сложность снижается на 2, если агенты уже знают о слабых местах монстров.

Противостояние Множеству

Тип сцены: заключительная

Следует за: Кости вознёсшихся, Крылья смерти

Эта сцена начинается, если агенты решили выследить сущности из Внешней Тьмы, в которых они, вероятно, узнали Множество.

Сыщики будут ловить монстров на живца или случайно наткнутся на место их обитания, в зависимости от желаемой скорости развития событий.

Столкновение с монстрами произойдёт в безлюдном месте, где они гнездятся и откуда не смогут свободно улететь. Агенты найдут Множество либо на колокольные церкви, либо *(если они будут заманивать существ в ловушку)* в таком же высоком замкнутом пространстве, которое покажется сыщикам подходящим для битвы.

Ловля на живца подразумевает, что агентам нужно найти верующего, который согласится стать приманкой, и, разумеется, им придётся придумать

правдоподобное объяснение происходящему. Сыщики могут потратить пункты **полицейского жаргона, притворства или успокаивания**, чтобы уговорить верующего. Затем они оставляют его одного где-нибудь высоко.

Продуманность плана команды и то, какие проверки основных способностей им пришлось пройти, чтобы его реализовать, определяет, успеет ли Множество убить жертву. Если сущности из Внешней тьмы схватят её, начнётся кровавая баня — агентам придётся проходить проверку **самообладания** со сложностью 8.

Уничтожение ячейки

Тип сцены: ключевая

Следует за: Скептик, Повторная беседа

Ведёт к: В лесу

Команде предстоит справиться с двумя трудностями, чтобы считать операцию «Лжепророк» успешно завершённой: Множеством и ячейкой эзотеррористов, призвавших их.

Агенты понимают, что Клемонс ведёт двойную игру либо после разговора с Эмили Хенкель, либо выяснив, что сторонники Клемонса врут о том, кто они.

Сыщики могут:

- заставить одного из приспешников Клемонса рассказать правду
- проследить за ними
- заметить (с помощью **судебной психологии**), что все выступления

Клемонса по телевидению направлены на то, чтобы усилить страх толпы

Чтобы убедиться, что дело нечисто, группа сыщиков может проникнуть в фургон Клемонса и его сторонников. Другой вариант — они уже поговорили с Эмили и ищут дополнительные сведения. Обследование фургона ведёт к получению ключевой улики, поэтому неудачное прохождение проверки **проникновения** (сложность 4) ведёт не к тому, что сыщики не получают нужной информации, а к тому, что они привлекут внимание группы атеистов.

Сбор улики: на карте местности обнаруживается крохотное отверстие, похожее на след от булавки. Оно соответствует тому месту, где напали на Эмили Хенкель. Если сыщики ещё не поговорили с девушкой второй раз, эта улика может послужить альтернативным способом перейти к сцене «В лесу».

Оккультные науки: на карте отмечены линии энергии земли (как их называют в обычных оккультных практиках) или трещины в защитном Барьере (что является ценной информацией для эзотеррористов).

Этих улик достаточно, чтобы схватить Клемонса и применить к нему соответствующее наказание, согласно протоколу OV. Успех сыщиков зависит от того, какой план они составят и как применят свои общие способности. Если времени ещё достаточно, Клемонс и его сторонники будут ожесточённо сопротивляться, если пора сворачивать игру, его арест пройдёт быстрее.

Когда агенты поймают Клемонса, они поймут, что астрофизик — типичный помешанный на власти и силе лидер ячейки эзотеррористов (**судебная психология**: с точки зрения психографического профилирования он явно относится к доминирующему типу).

Клемонс с ухмылкой отвечает на все вопросы, которые детективы ему задают, так как он уверен, что его превращение в бессмертного всемогущего мага лишь отложилось на некоторое время из-за этой мелкой неприятности с арестом. Для агентов это отличная возможность собрать всю мозаику. В зависимости от того, какие вопросы ему задают, его напыщенные пренебрежительные ответы откроют следующее:

- Ни Брун, ни кто-либо из его сторонников в этом не участвовал. Они просто стали отличным предлогом для того, чтобы Клемонс приступил к своему гениальному плану.
- Конечная цель? В тот момент, когда все поймут, что предсказания Бруна о Конце света — всего лишь бредни старого святоши, Клемонс наслал бы на толпу рой Множества. Конечно, это показали бы в прямом эфире, и тогда, возможно — возможно, а не обязательно — защитный Барьер бы пал, и для нашего мира настал бы настоящий Судный день.
- *(Если дата Судного дня, обозначенная Бруном, уже прошла)* Действия агентов помешали этому, замедлив переход Множества из Внешней тьмы.
- Да, он изнасиловал Эмили. Ему самому не очень-то хотелось. Но это было необходимо, чтобы в наш мир попал первый из Множества.
- Он не верит в свободу мысли, только в эзотеррор. Воинствующий атеизм — просто удобное средство запугивания глупцов. Если бы он действовал в стране, где и так господствует отрицание религии, он встал бы на сторону церкви, чтобы смутить и озадачить людей.
- Атеисты идиоты. Конечно, боги существуют. Но это не добрые и благие боги, в которых люди верят. Это жестокие, греховные, карающие боги Внешней тьмы.
- Однажды придёт новый бог, он будет даже сильнее, чем они, он захватит все земли и все миры. Всемогущее божество Уолтер Клемонс.

- Уолтер всё-таки остаётся верен одному утверждению, которое использовал в своих псевдоатеистических выступлениях: все люди — тупые бараны.

Услышав достаточно, сыщики звонят господину Верити и просят организовать транспортировку задержанных в тюрьму OV.

Легенда

Тип сцены: заключительная

Если агенты избегали сотрудничества с Джессикой Коумэр, сейчас им придётся с ней договориться.

(Мы предполагаем, что Брун по умолчанию остался в живых. Если события игры привели к его смерти, вам придётся несколько изменить эту часть. Возможно, стоит поставить Гэри во главе клана).

Проще всего будет заявить, что пропавшие верующие просто уехали из города, разочаровавшись в лжепророчествах Бруна. Преподобный сам понимает, что не стоит рассказывать о похищениях и голодных демонах, поэтому подтвердит, что исчезнувшие просто отвернулись от него из-за неверия.

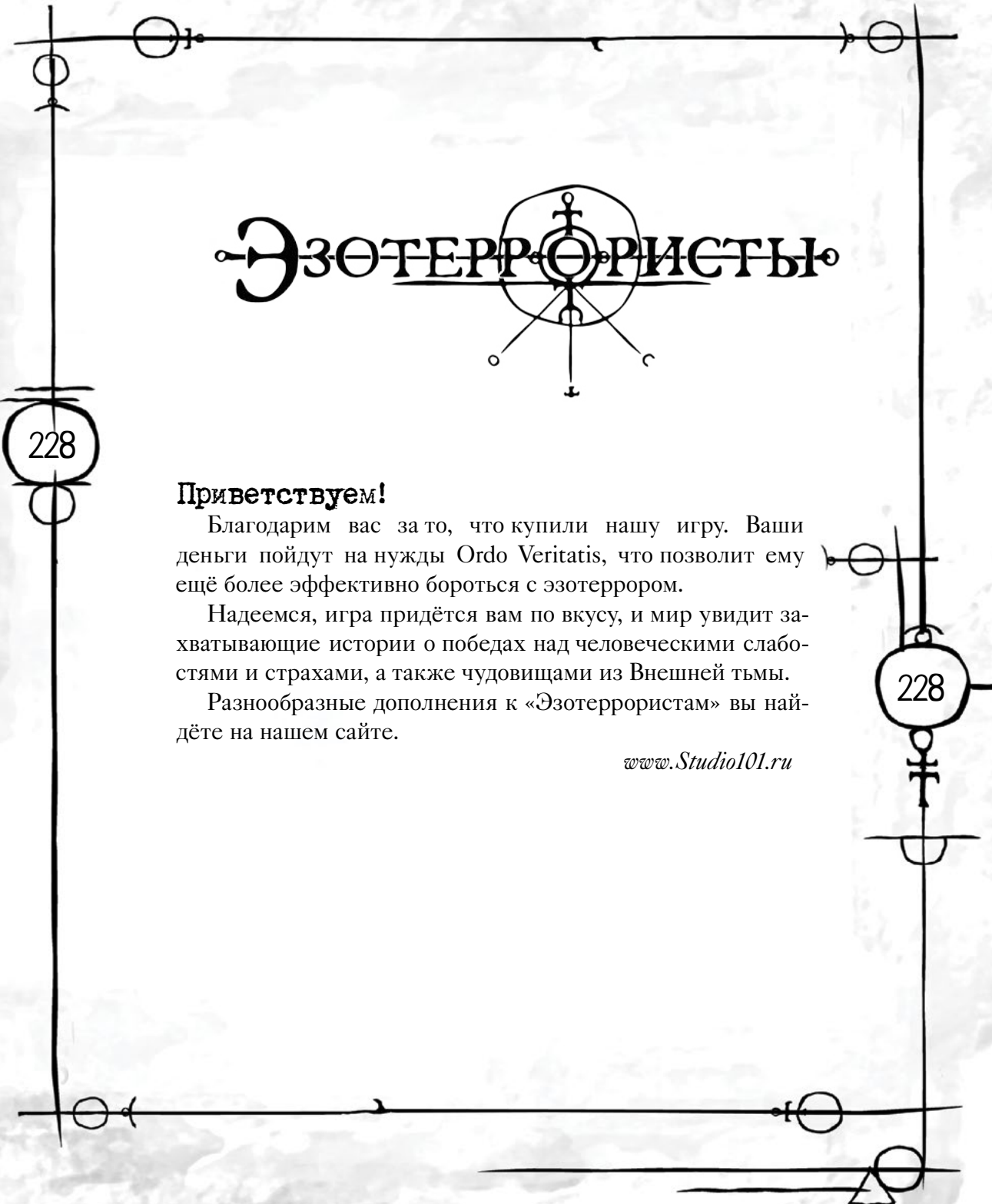
Когда указанный им срок Вознесения настанет и пройдёт, массовая истерия быстро сойдёт на нет. Разочарованные последователи обозлятся на Преподобного. Если игрокам нужна эмоциональная разгрузка, Бруну как следует достанется.

Эпилог: когда детективы покинут город Секвойя, они услышат в новостях сообщение о том, что Брун нашёл ошибку в своих вычислениях. Со дня на день он огласит новое предсказание Конца света.

Бланки

Ordo Veritatis, после долгих исследований, выявил, что на территории вербовки потенциальных агентов ордена наиболее распространён международный формат бумаги A4, в то время как руководства и справочники распространяются совершенно в ином формате. К счастью, самые хитроумные господа и госпожи Верити смогли получить доступ к серверам Studio IOI и разместить там необходимые материалы. Список бланков будет постепенно пополняться и располагается по ссылке: <http://studioIOI.ru/downloads/>

ЭЗОТЕРР-ОРИСТЫ



228

Приветствуем!

Благодарим вас за то, что купили нашу игру. Ваши деньги пойдут на нужды Ordo Veritatis, что позволит ему ещё более эффективно бороться с эзотеррором.

Надеемся, игра придётся вам по вкусу, и мир увидит захватывающие истории о победах над человеческими слабостями и страхами, а также чудовищами из Внешней тьмы.

Разнообразные дополнения к «Эзотеррористам» вы найдёте на нашем сайте.

www.Studio101.ru

228